すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成17年7月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第7号 通巻第62号
月刊アルカディア
7月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
enterbrain
●優勝者決定!
闘劇'05
FINAL
新作続報!
機動戦士ガンダムSEED
連合 vs. Z.A.F.T.
アイドルマスター
2005
7
JULY
No.062
650
yen
旋光の輪舞
鋳薔薇
スリルドライブ3
Quest of D Ver. 1.20
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2
スペクトラル VS ジェネレーション
三国志大戦
メルティブラッド アクトカデンツァ
2大スクープ!
今、その全貌が明らかになる!
機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー
サムライスピリッツ 天下一剣客伝

闘いの記憶を刻み込め
PlayStation®2
2005.6.23
IN STORE
NEOWAVE
THE KING OF FIGHTERS™
アーケードを熱狂させた対戦格闘が、マルチマッチングBB※対応になって
遂に"プレイステーション 2"に登場!!
■プレイヤーキャラ数はアーケード版を上回る総勢43人!
■さらに条件をクリアするとPS2専用の追加キャラが出現!?
■ネットワークマッチ(オンライン対戦)で熱く燃えろ!
プレイステーション 2専用ソフト
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
希望小売価格 7,140円(税込)
※掲載の画面は全て開発中のものです。
CERO 12
MULTI MATCHING BB
XBOX
XBOX LIVE
KOF
MAXIMUM IMPACT
MANIAX
"マニアックス"だけの2つの新機能!
君だけの戦いの記録を残せ!!
●ポーズ中の静止画像を撮影できるピクチャーモード
●対人戦の模様を録画して鑑賞できるリプレイモード
※オフライン時のみ対応。
さらに、Xbox Live™ を利用して通信対戦も可能に!
SNK PLAYMORE
みんな、シゲキが欲しくないか。

# CONTENTS No.62 http://www.arcadiamagazine.com/

## COVER TALK

ミッション終了後のブリーフィングをすっぽかし、さっさと街へ繰り出そうとするチャンポとツィーラン。櫻子の魔手(?)を逃れるため、二人の連係プレイが見事に決まって脱走成功!
「今日は美味しいと評判の、カドのお店のパフェ食べにいっくよ~!!」

グレフの新作『旋光の輪舞』。一風変わったゲームシステムは一癖も二癖もあるけれど、食わず嫌いはもったいない。まずは友達と一緒に遊んでみよう!

(記事は56ページから)


タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)



発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)




### ゲームタイトル



### 連載記事



### 広告

宇宙世紀0079――

ジオン公国は地球連邦政府に宣戦を布告、

後に一年戦争と呼ばれる戦いが

幕を開けた。

# ガンダム、新たなる大地に立つ!!

# 機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー

ゲームタイトルゲームタイトル
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：カードバトル
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+4ボタン
■発売日：2005年
■使用基板：Chihiro



アーケードシーンを席捲するカードバトルタイトルに、新たなる台風の目が出現した！ 「機動戦士ガンダム」の世界は、カードバトルで新たなる広がりを見せる！

※今回発表した内容は開発途中のため、変更になる場合があります。 Text:田渕健康

## 一年戦争の壮大なドラマを、カードバトルで体験せよ！

### 射程内にロックオンして攻撃！

自軍ユニットが攻撃できる射程範囲内（ユニットから扇状に広がるエリア）に敵機が入ると、ロックオンカーソルが敵機目掛けて伸びていく。

カーソルが敵機に重なり、黄色くなった時に攻撃ボタンを押すと攻撃できるのだ。

### 戦闘行動は三すくみの関係！

攻撃だけが行動のすべてではない。戦闘に突入したプレイヤーは、「攻撃・機動・防御」という三つの行動から一つを選ぶのが本作の特徴だ。

それぞれの行動が「三すくみ」になっていて（例えば「攻撃」は「機動」に対して強い）、機体によって向き・不向きがあるようだ。機体の特徴を活かし、戦闘を優位に進めよう。

### 多彩なカードで小隊を作れ！

プレイヤーの役割は、連邦軍もしくはジオン軍の部隊司令。カードを組み合わせてオリジナルのユニットを編成し、並み居る強敵たちを打ち倒していこう。

なお、現在登場予定の出典作は、ファーストガンダムこと「機動戦士ガンダム」、OVA「第08MS小隊」、富士急ハイランドで稼働している「ガンダム・ザ・ライド」、そしてMVSからも多数参戦!!

# ガンダム史上初！アーケード+トレーディングカードの融合!!

## キャラクターカード 1枚

「戦いはモビルスーツの性能で決まるわけではない」という定説を実証するのがパイロットの存在だ。たとえ機体性能がイマイチでも、パイロットの腕でなんとかできるかも!? 『カードビルダー』には一年戦争で活躍したキャラクターたちが多数、登場するぞ。

## フラットパネルでカードを認識！

プレイヤーが操作する「ユニット」（カードゲームでいうデッキ）を構成するのは、最大5枚のトレーディングカード。操縦者であるパイロットカード、乗機となるメカニックカード、使用する武器となるウェポンカード、そして戦術の幅を広げるカスタムカードの5種が存在する。

これらを規定コスト内で組み合わせて作ったユニットを用意し、フラットパネルに置いて認識させ、戦場へと赴くのだ！

## ユニットを作成しよう！

各種カードを組み合わせてユニットを構成

CHARACTER / MECHANIC / WEAPON / WEAPON / CUSTOM

## メカニックカード 1枚

ユニットの肝となるべき部分がコレ！　部隊を構成する際には総コスト制限が設けられているので、強力な機体は当然高コストとなる。

## ウェポンカード 1枚 or 2枚

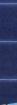
ユニットが使用する武器も選択可能。威力や弾数、射程など、細かいデータが設定されている。攻撃を防ぐシールドなども存在する。

## カスタムカード 1枚

ユニットの性質を特徴付けるのが、このカスタムカードの存在。運動性を増加させたり、射程や索敵範囲を上げたりと、効果はさまざまだ！

# 連邦軍かジオン軍か!? 信念をかけて戦え!!

## 歴史を変えろ! ミリタリーバランス

プレイヤーは地球連邦軍とジオン軍とに分かれ、互いの勢力を伸ばすために各戦場で死力の限りを尽くして戦い抜かなくてはならない。プレイヤーたちの戦果次第で、メインモニターに表示されるミリタリーバランスは変動し、戦況に多様な変化を与えていくのだ! 原作では成し得なかったジオン軍の勝利も、プレイヤーの気合次第で可能となる。君の近所のゲームセンターの覇権を握るのは、どちらだ!?

歯車上等! 宇宙人をたたき出せ!!

## 地球連邦軍

## Earth Federation Space Force

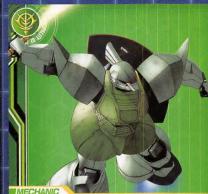
南米ジャブローに本拠地を置く、アースノイド(地球に暮らす人々)主導での地球圏統合を行なう総合政府。今や日本で一番有名なエースパイロット、アムロ・レイが搭乗するガンダムや、あり得ない戦果を挙げ続けた戦艦ホワイトベースなどを擁し、圧倒的な物量でジオン公国を迎え撃つ。

ガンダムを中心とした「V作戦」によって生み出されたワンオフ機はもちろん、主力となる量産機・ジムには多彩なバリエーション機が存在し、カードビルダーの中にも数多くの系列機が登場する。

## 連邦のMSは化け物か!?

MSの開発こそジオンに遅れを取ったものの、RX-78-2をはじめとして、連邦軍には優秀な機体がそろっている。

「弾幕薄いよ! 何やってんの!」という怒声も聞こえてきそうな1コマ。ブライトももちろん登場する。

## スペースノイドの自由のために!!
# ジオン公国軍
## Principality of Zeon

スペースノイド(スペースコロニーで暮らす人々)の真の独立を掲げて、地球から最も遠いサイド3から地球連邦軍へと戦いを挑んだコロニー国家。MSの有効性を開戦当初よりフルに活かし、連戦連勝の勢いで全戦局を席捲したが、連邦の火事場のクソ力により戦況はこう着状態に。局地戦用に開発された多種多様なMSに加え、シャア・アズナブルらMS戦技教導隊出身のエリートパイロットたちの存在により、物量で勝る連邦軍相手に五分の戦いを続けている。

カリスマ司令官・マ・クベ氏も先陣切って登場。ギャンキャノンやギャンKなどのバリエーションの存在も気になる。

名機・ザクIIはこのゲームでも中心的存在。赤い彗星も存在感抜群(コスト超高!?)で活躍してくれることだろう。

### 今までのカードゲームに無かった楽しみが!!

本作ではプレイ終了後の排出やプレイヤー同士のトレード以外にも、トレーディングカードを入手する手段がある！　なんと、バンダイから発売中の「カードダスマスターズ」シリーズと連動する予定とのこと！　これでいつでも新たにカードを入手できるようになるのだ!!

# 気になるゲームシステムは？ そして登場カードは!?

## 一年戦争の英雄・名機が続々登場！

### あの「白狼」が!!

システムと同じく気になるのが、登場キャラクターや登場ユニットだ。ジオンの歴戦の勇士、「白狼」ことシン・マツナガも登場する！　ということは……思いは尽きない!!

## さまざまなステージが君を待つ！

ユニットを編成した後は、母艦を中心としてフォーメーションを組み、フラットパネルの上でカードを動かしながら敵を撃破していく……というところまでは判明しているのだが、今のところ詳しいシステムやルールなどは不明！

戦場となるステージや、用意されている作戦、または対人戦の形式などなど、気になる点は盛りだくさん！　システムの詳細や操作法などの情報が公開できる日は、そう遠くはない。続報をお楽しみに！

# 続報を待つべし!!

# 続々と判明する登場モビルスーツ！
# コズミック・イラ最大の戦火が巻き起こる!!

# 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.

MOBILE SUIT GUNDAM

今夏最大の注目作として、熱い視線を集める『連合 vs. Z.A.F.T.』！　ガンダムSEEDの世界観を忠実に再現すると同時に、2on2のチームバトルアクションの完成形としても期待が持てる内容となっている！　今月は、ゲーム中に登場する機体情報の第二陣と、明らかになってきたゲームシステムの一端を紹介しよう！

**機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.**
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2005年夏予定
■使用基板：SYSTEM246／SYSTEM256(※)
※SYSTEM246機能のみを使用。



## GAT-X105 ストライクガンダム（ビームライフル）

**中距離戦仕様装備**

ストライクがバックパックを装着せず、ビームライフルを装備した状態。一点だけに秀でた特性は無いもののバランスが取れており、どのような状況下でも戦える汎用性が売りだ。

実弾系兵装仕様機

**バランスタイプの汎用機**

接近戦時においては、腰に内蔵したクローズコンバット用ナイフ・アーマーシュナイダーを使用する。

## GAT-X105 ストライクガンダム（バズーカ）

**長距離戦仕様装備**

バックパックを装着していないストライクが、バズーカを装備した状態。中～長距離の戦闘に秀でており、フォワード、バックアップ両方を担当できる汎用性の高い仕様となっている。

### MAIN PILOT
**キラ・ヤマト**

連合軍 アークエンジェル所属

ヘリオポリスでストライクを起動させ、OSの書き換えを行なってしまったばかりに劇的な運命を辿ることになる。

実弾を発射するバズーカを装備。弾速、威力共に高レベルで、ストライクの機動性と併せて使えば強力だ。

資源衛星・ヘリオポリスで極秘裏に開発されていた、5機のガンダムのうちの1体、ストライクガンダム。クルーゼ隊の強襲をただ1機逃れたこの機体は、オーブ出身の学生キラ・ヤマトと共に、混迷の戦場へと駆り出されていく。連合軍基地・アラスカを目指すアークエンジェルと共に、ストライクガンダムの決死の逃避行が、ここに幕を開ける――。

## 混迷の戦場を、駆け抜けろ、ストライク！

# コーディネイターの明日を担う機体たち

遺伝子操作により身体機能を向上させた人類——コーディネイター。彼らは宇宙に浮かぶ人工の大地・プラントにて日常生活を営んでいた。しかし、ナチュラル——地球で生息する人々との間に生じた亀裂は徐々に広がりを見せ、ついには“血のバレンタイン”なる地球側の強行弾圧を生んでしまう。そしてそれは、終わり無き戦いの序章でもあった。

汎用機としてバランスの良いゲイツ。シールドを装備し、近〜中距離をカバーする兵装も使い勝手がいい。

# 局地戦用に特化された機体たち

『連合 vs.Z.A.F.T.』には多彩な戦場が登場し、状況に合わせた戦い方が必要となる。ここで紹介している MS は局地戦用に開発され、特定の状況下では優れた力を発揮する機体ばかりだ。

**TMF/A-803**
**ラゴウ**

**地を駆ける異色のMS！**

ブーストダッシュが地上走行になり、非常に速いのが特徴。地上戦では敵無しか!?

特異な形状が目を引くゾノ。接近戦ではクローを活用した格闘戦が可能だ。地上においても、意外な素速さを見せる。

**UMF-5**
**ゾノ**

「君も死んだ方がマシ、ってクチかい?」

大気圏内専用機ならではの空戦能力の高さで、空中戦では圧倒的なアドバンテージを有するのがディンだ。

**AMF-101**
**ディン（指揮官用）**
**大気圏内空中戦用指揮官機**
性能面では量産機と差異が無く、指揮官専用にカラーリングされた機体。76ミリ重突撃機銃と90ミリ対空散弾銃、ミサイルポッドといった多彩な装備を持つ。

**AMF-101**
**ディン**
**大気圏内空中戦用機体**
Z.A.F.T.軍が地球降下作戦に際して開発した空戦用機体。バーニアと両翼により、大気圏内では単独の高速飛行も可能だ。多彩な武装を持ち、高い空戦能力を備える機体。

「撃たねば、次に討たれるのは君かもしれんぞ……」

物語中盤から両軍共にMSを戦線に投入し、戦いはMS同士の戦闘へと移行していく。戦場には数々の新型機、試作機が激しく衝突した。

**デュエルガンダムの追加装甲版**

中距離戦を得意とするデュエルガンダムに、115ミリレールガンや220ミリ径5連装ミサイルポッドを追加装備。機動性は犠牲になったものの、高火力を獲得した。

GAT-X102
## デュエルガンダム アサルトシュラウド

GAT-01
## ストライクダガー

**地球連合軍初の量産機**

ストライクダガーは量産機といえどシールド、ビームライフルを装備しており、ポテンシャルは高い。

オーブ本国のモルゲンレーテ社で開発された機体。バランスの取れた優秀な量産機だ。

**アストレイシリーズの量産型！**

MBF-M1
## M1アストレイ

激しさを増していく地球連合軍とZ.A.F.T.軍との戦い。その火花は中立国であるオーブ首長国連合にも飛び火し、戦線はさらなる拡大を見せる。何者にも属さないというオーブが取る中立の姿勢は、圧倒的な流れを持つ時代の渦に飲み込まれてしまうのか？

MAIN PILOT
アサギ・コードウェル
SELECT A PILOT

「行くよっ、ジュリ、マユラ！」

# 苛烈なる戦場で、戦士たちは生と死の火花を散らす

# SYSTEM ANALYZE
# 戦いへ臨むための基礎知識

明らかになったシステムの数々。今月は基本的な動かし方や、従来のシリーズ作には無かった要素をお届けしよう。戦いのテンポアップに影響する要素が多いのだ。

## 空中での移動

空中での移動は地上とは違い、常にブーストゲージを消費する。空中での移動手段によってブーストの消費量は変化し、ブーストゲージが０になると強制的に着地することになる。そのため、ブーストゲージの管理には注意が必要だ。

空中移動は、まずブーストボタンを押して**ジャンプ**をすることから始まる。そのままボタンを押し続けることで上昇し、レバーを同じ方向に続けて２回入れることで、**空中ステップ**ができる。ちなみに今までのシリーズに比べてブーストゲージの消費量が少なくなっており、従来よりも長い時間、空中戦を展開できるシステムになっている。

また、素早くブーストボタンを２回押すことにより**ブーストダッシュ**という高速移動を行なう。ブーストゲージの消費量は前述の行動より大きいものの、レバー or ブーストボタンを放すか、ブーストゲージが無くなるまで続けて移動できるため、一気に間合いを詰めたり離したりする場合に重宝するだろう。

なお、機体によってはブーストダッシュすることで自動的にＭＡ（モビルアーマー）形態になり、機体性能が変化する。

可変型MSのイージスガンダムは、ブーストダッシュ＝変形操作になっている。

ブーストダッシュ中は視界が固定されないので、本作ならではのアングルで戦うことも多い。

## 地上での移動

回避の基本はステップ。危険を感じたら、まずステップをしてから状況を確認しよう。

近距離戦では、レバーを入れる長さでステップ距離を変化させるのが有効な手段。

ラゴゥのように地上戦に特化した機体は、通常移動が非常に速いのが特長だ。

地上での移動は、レバーを入れるだけで行なう**通常移動**と、レバーを素早く同じ方向に２回入れる**ステップ**の２種類が存在している。

通常移動は移動速度こそ遅いが、いつでもほかの行動へ移れるため、相手の様子を見たい場合などはこの通常移動が基本となる。

一方のステップは、終わり際に多少スキがある。「ステップ～ステップ」や「ステップ～通常移動」はスムーズに移行できないものの、素早くその場を移動できる。そのため、敵の攻撃を回避するためには最も重宝する移動手段。敵の攻撃に対しては垂直に移動するのが基本だが、斜め方向にはステップできないため、上下左右の四方向から移動方向を選択する形になる。

また、ステップをジャンプでキャンセルすることができるのが本作の特徴。シリーズではステップ終了後の硬直に確定していたような攻撃も、今作からはステップ→ジャンプ→空中移動といった行動で、ステップの硬直を狙われていても回避することができるのは大きなポイントといえるだろう。

## 受け身

攻撃を受けて地面に接するまでの間（吹き飛んでいる間）に、射撃・格闘・ブーストのいずれかのボタンを押すことで受け身を取り、ダウンを回避することが可能だ。攻撃を当てた方としては油断ができなくなっているため、起き攻めを仕掛けたり、２対１の状況になることが少なく、展開が非常に早くなっているのだ。

なお、中には受け身が取れない（強制ダウンさせられる）攻撃が存在している。

受け身システムは敵からの追撃や起き攻めから逃れる行動としては非常に優秀。しかし受け身直後を狙われる場合もあるので、「受け身を取らない」という選択肢もあり得る。本作ならではの読み合いが生じるのだ。

## シールドガード

レバーを素早く ⬇⬆ と入力すると、現在ロックオンしている敵方向にシールドを構える防御行動、シールドガードができる。これはシールドを装備した機体のみ使用できる操作だ。

シールドガードによるシールドへの損傷は無く、回数は無制限に使えるのだが、この動作の終わり際に無防備な時間（スキ）があるために多用は禁物。ステップできない状況や回避が困難な攻撃に対して、切り札的手段として使っていくことになるだろう。また、格闘攻撃に対してシールドガードを成功させれば敵をよろけさせ、反撃のチャンスになる。スキの大きな射撃兵器などを防いだ後も同様だ。

シールドを構える時間は一瞬だが、一度防御に成功すればその攻撃が終わるまでガードポーズを取ってくれるので、攻撃時間が長い射撃やチャージショット（次ページ参照）などに対しても安心して使える。ただし、防御してくれる部分はあくまで「ロックオンしている相手方向のみ」なので、多方面から来る攻撃は防ぐことができないことを覚えておこう。

このシステムにより、シリーズにあった通常移動時のシールドでの自動防御は無くなり、今後はプレイヤー自身の素早い反応と入力、判断が必要不可欠になるのだ。

正面からの攻撃であれば、あらゆる攻撃を完璧に防ぐことができる強力な防御手段だ。

終わり際に硬直時間があるので、不用意なシールドガード使用は控えるように心掛けよう。

## チャージショット

特定の射撃兵器には**チャージショット**という、特殊な射撃攻撃が存在する。対応している武装には残弾数の下に細いゲージが表示されており、その攻撃に対応したボタンを押し続けることにより増加し、最大までためてからボタンを放すと発射される仕組みになっている。

武装ごとにチャージショットの性能は異なるが、威力や範囲が単純に強化されるのではなく、「より強力な、全く別の射撃攻撃」になるのだ。

また、チャージショットを使用しても残弾数が減らないのは大きな魅力の一つだ。現時点では非常に強力な攻撃手段といえる。ただし、「対応しているボタン（主に射撃ボタン）を押し続ける」という操作から、チャージ中は攻撃に制限が掛かるというデメリットもある（ステップ・ジャンプなどは可能）。機体によっては格闘攻撃しか出せない状態になってしまうため、相手に悟られないようにうまくチャージする[illegible]が要求されるであろう。

ランチャーストライクガンダム

ランチャーストライクのチャージショット。発射後にレバーを動かすことで調整可能だ。

バスターガンダム

これがバスターガンダムのチャージショット。射撃メインの機体だけに、非常に強力そうだ。

射撃ボタンを押し続けて、ゲージ横にMAXの文字が表示されれば準備完了。後はボタンを離して発射するだけだ。

## 格闘攻撃

格闘攻撃は近距離での強力な攻撃手段だ。非常に誘導性（ホーミング性）が高いが、空振り時のスキが非常に大きいという諸刃の剣でもある。

一つの機体が複数の格闘攻撃を持ち、その性能もさまざま。例えばエールストライクガンダムにはレバーニュートラルの**通常格闘**のほか、**レバー⬆＋格闘ボタン**、**⬅ or ➡＋格闘ボタン**がある。さらに格闘ボタン＋ジャンプボタンで使用できる**特殊格闘**やブーストダッシュ中に格闘を入力することで出すことのできる**ブーストダッシュ格闘**といったものが存在。格闘ボタンを押して追加入力すると多段攻撃に変化するものも多く、射撃に比べて一度に与えるダメージ量が大きいことが、格闘攻撃最大の魅力といえるだろう。

エールストライクガンダムの格闘攻撃

次号はいよいよ稼働直前！
全機体紹介＆システム詳報を
心して待て!!

かねてからリリースが予定されていた、『サムライスピリッツ』シリーズの最新作がついにお目見え！ 剣客たちの壮絶バトルが再び楽しめるぞ！

Text：黒鉄タカスエ

**サムライスピリッツ 天下一剣客伝**

- ■メーカー：SNKプレイモア／セガ
- ■ジャンル：2D対戦剣劇
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発 売 日：2005年夏予定
- ■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）


※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

新たなる剣客の参戦!
雲飛
羅刹丸
妖怪 腐れ外道
リムルル
徳川 慶寅
緋雨 閑丸
レラ
ここに極まれり!
首斬り破沙羅
花諷院 骸羅
水邪
風間 蒼月
風間 火月
炎邪
シリーズ集大成のシステム!
真鏡名 ミナ

# 闘いに集いし新たなる剣客たち

不死鳥(?)をまとった突進攻撃を繰り出すアンドリュー。画面下のゲージが満タンになっているので、やはり秘奥義なのだろうか。

武器である銃剣の特性を活かした、リーチの長い突きが慶實にヒット! 近付いてくる相手を通常技で突き放し、遠距離から銃で狙撃、といった戦法が予想できる。

## 米国第零代大統領
# アンドリュー

長銃の先端に刃が付いた、「銃剣」と呼ばれる武器を操るアメリカ人。その武器の性質を活かした、中〜遠距離戦が得意なキャラクターのようだ。

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1766年11月11日 |
| 出身地 | アメリカ バージニア |
| 身長 | 191cm |
| 体重 | 91kg |
| 血ノ型 | A型 |
| 武器銘 | ホワイト・リリー |
| 流派 | 家系に代々伝わる銃剣術 |
| 好きなもの | 読書 |
| 嫌いなもの | 煙草 |
| コンプレックス | 女性に対する苦手意識 |
| 尊敬する人 | 両親 |
| 剣の道について | 自らを厳しく律することを常とする |
| 特技 | 乗馬、射撃 |
| 平和を感じるとき | 紅茶をたしなんでいるとき |
| 好みのタイプ | 知的かつ聡明な思考と幅広い視野を持つ淑女 |

狂死郎の攻撃をしゃがんで避けているようだが……。画面の表示を見るに、何かしらの特殊動作なのだろうか。

これは一体、どういった技なのか!? おちゃ麻呂の体が変形しているようだが……。このほかにも、不思議な技がそろっているのだろう。

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 製造年月日不明 |
| 出身地 | 土御門大路よりは北、西洞院大路よりは東 |
| 身長 | 六尺七寸(約202cm) |
| 体重 | 三十九貫目(約148kg) |
| 血ノ型 | 筑波山名産 四六蝦蟇油(しろくのがまのあぶら) |
| 武器銘 | 鉄扇:切鉄翁・裏鉄媼(きりがねおきな・うらがねおうな)、歯車:黒鉄鋳造刃金焼入白銀歯車(くろがねちゅぞうはがねやきいれはくぎんのはぐるま) |
| 流派 | 裏式神楽雅(うらしきかぐらみやび) |
| 好きなもの | 王服茶 |
| 嫌いなもの | 埃、塵(動きが鈍るから) |
| コンプレックス | 無い |
| 尊敬する人 | 師父様 |
| 剣の道について | 舞踏は優雅に、退魔は優美に |
| 特技 | 舞踊 |
| 平和を感じるとき | 分解整備 |
| 好みのタイプ | 平安美人 |

## 優雅な舞い、魅せるでおちゃる
# 機巧 おちゃ麻呂
(からくり おちゃまろ)

扇を巧みに操って闘う、自律駆動するからくり人形。だれに造られたのか? 闘う理由は? 謎の多いキャラクターだが、からくり機能を活かしたトリッキーな闘いが期待できそうだ。

ズドンと花火を発射し、「た〜まや〜」とばかりに骸羅を打ち上げ! そのどっしりとした体格とは裏腹に、遠距離戦も器用にこなすことができそうだ。技の発生速度も気になるところ。

秘奥義なのだろうか、双六が子分たち(?)の担いだ神輿に乗り、相手に向かって猛突進! 江戸っ子の彼らしい、豪快な技だ。

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 宝暦元年(1751年) 1月7日 |
| 出身地 | 江戸 浅草 |
| 身長 | 五尺(約154cm) |
| 体重 | 二十五貫目(約92kg) |
| 血ノ型 | B型 |
| 武器銘 | 祭囃子一発 |
| 流派 | 祭囃子家 家訓・男の心得三カ条 |
| 好きなもの | あつい風呂 |
| 嫌いなもの | ぬるい風呂 |
| コンプレックス | 鍛えても鍛えても腹筋が割れない |
| 尊敬する人 | 祭囃子 門松(父親) |
| 剣の道について | 祭と喧嘩は江戸っ子のたしなみ |
| 特技 | 花火の打ち上げ |
| 平和を感じるとき | 祭が終わった後の静けさ |
| 好みのタイプ | 小股の切れ上がった粋なお嬢さん |

## 祭といやぁ、オレっちの出番よ!
# 祭囃子 双六
(まつりばやし すごろく)

花火の筒のような武器を手に暴れ回る江戸っ子、それが祭囃子 双六だ。見た目通りのお祭り騒ぎ、一撃必殺の大胆かつ豪快な技の数々を期待しよう。

# 歴代のサムライたちが再来！

本作では、しばらく『サムスピ』シリーズから遠ざかっていた、懐かしいキャラクターたちが復活している。今回は第1弾として、王虎と花諷院 和狆を紹介しよう。

なお、今回紹介した二人だけでなく、まだまだ多くのキャラクターが復活するとのこと。次号以降の続報も要チェックだ！

『真 サムライスピリッツ』以来の登場となる、王虎と和狆。待ち望んでいたプレイヤーも多いことだろう。

空中から武器を投げ付ける、おなじみの気功爆転法は健在！ 待ち望んでいたプレイヤーの、喜びの雄たけびが聞こえてきそうだ。

ある意味で王虎の代名詞といえる跳び込み攻撃。くらった相手は精神的にもダメージを受けること請け合いだ。

## 王虎（わんふー）

初代『サムスピ』、『真サム』で大暴れしていた王虎がついに復活！ 手にする武器はまたも変わっており、これまで以上に豪快な闘いを見せてくれそうだ。

和狆といえばやはりこの技、心乱呪符。相手の自由を奪い、一気に勝負を決めてしまおう。

## 花諷院 和狆（かふういん にこちん）

骸羅の師匠である和狆も、本作で見事に現役復帰を果たした。多種多様な式神と手にした錫杖による攻撃を使いこなし、老かいに闘おう。

## あの漢（おとこ）も正式参戦!!

『サムスピ零』ではCPU専用の中ボスだった三九六が、今回はプレイヤーキャラクターとして参戦を表明！ 傍若無人な振る舞いを気に入っていたプレイヤーには、うれしい知らせだ。同じく中ボスの夢路はどうなるのだろうか？

『サムスピ零』で苦労させられたあの漢を、本作では自分の手で操れるように！

## 萬 三九六（よろず さんくろう）

## 新システム「スピリッツセレクト」

## 常連剣客たちの新たな剣技に注目!!

画面写真にあるように、前作で登場していたおなじみのキャラクターにも、もちろん新技が追加されている。剣の腕にさらなる磨きをかけた、常連剣客にも期待したい！

気合い一閃、周囲に炎のような攻撃を放つガルフォード。性能はいかに？

何とパグナ・パグナが飛び道具に!? 投げた後に武器を手放してしまうのかどうか気になるところだ。

巨大な氷のハンマーで相手を粉砕！ リムルルらしからぬ豪快な技だ。

次号必見！ キャラクターとシステムの両面を徹底追究!!

今年も日本中&世界の猛者が有明に集結!
闘劇'05
FINAL
大会リポート
6タイトルで新たな王者が栄光を手にした!!
年一度の対戦格闘ゲームの祭典
"最強"という名の玉座に着いたのは……!?
早くも三回目の開催となった、複数タイトル同時開催というゲーム大会史上最大級のイベント「闘劇'05」が、昨年同様DIFFER有明にて行なわれた。その詳細をリポートとインタビューでお届けしていこう!

## 今年も襲来……しかし!? 海外プレイヤーの明暗

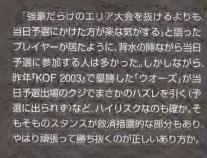
第一回闘劇『KOF 2002』において、韓国のプレイヤー「BASH」が残したインパクトは大きかった……。今年はその韓国で『鉄拳5』チャンプとなった「Nin」を筆頭に、アメリカの「リッキー・オーティス」「ジャスティン・ウォン」や「バイロリー」、中国、台湾、欧州諸国などさまざまな国からプレイヤーが集結。まさに世界規模の大会にふさわしい顔ぶれになった。

そして、「BASH」が成し得なかった"海外勢初の闘劇覇者"がついに生まれた!! その詳細は、以降のリポート記事をチェックしてほしい。

ついに海外勢が闘劇を制覇? 詳しくはリポートを見よ!!

韓国で行なわれたオフィシャル大会優勝に続き、闘劇覇者となった「Nin」は、堂々の二冠を達成!

## 最後の席をかけて猛者が集結!! 白熱の当日予備予選!

「強豪だらけのエリア大会を抜けるよりも、当日予選にかけた方が楽な気がする」と語ったプレイヤーが居たように、背水の陣ながら当日予選に参加する人は多かった。しかしながら、昨年『KOF 2003』で優勝した「ウオーズ」が当日予選出場のクジでまさかのハズレを引く(予選に出られず)など、ハイリスクなのも確か。そもそものスタンスが救済措置的な部分もあり、やはり頑張って勝ち抜くのが正しいあり方か。

店舗大会では幾度と無く勝ち抜いたがエリアで散った選手など、多くの強者が押しかける当日予選。タイトルによっては、代表権取り逃し有名人が大挙して押し寄せる形に。

"ラスト一席"はだれの手に!?

## 野試合コーナー、試遊台も充実!

2階に設置されたおなじみの野試合コーナーでは、全国から集まったプレイヤーと普段できないような対戦が味わえた。ときには有名プレイヤーも野試合に興じていた。また、ロビーにはカプコンの試遊台スペースがあり、5月19日発売のPS2「ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション」を一足早く試遊することができたぞ。

家庭用新作タイトルがプレイ可能!

野試合コーナーは、本戦出場を決めている強豪選手、当日予選参加に訪れたプレイヤーなどで大いににぎわった。

## シングル戦、タッグ、チーム戦とルールと戦術がより深く……!?

今大会から新たに「2 on 2」ルールのタイトルが加わり、バラエティ豊かになった。実力(とその日のデキ)のシングル戦と総合力&順番重要の「3 on 3」、どれも戦術が異なることから、今まで以上に新鮮な闘いが繰り広げられた。

『VF4FT』準優勝「押田・細貝・山口JV(不動/点心/セルフマン)」のように総合力で勝ったチームもあれば、『GGXX』の「小川」のように実力者ぞろいのチームにおいてさえワンマンな勝ちっぷりを見せる選手が居るなど、大会の妙を感じさせる。

己の実力がモノを言うシングルと、キャラ順/プレイヤー順が重要になるチーム戦。観ている側も盛り上がる。

"対キャラ戦略"でいくか? それとも"対プレイヤー戦略"か!?

# 激闘 TOPIC 2005

今年も大会の随所に見られた、数々の熱戦、逆転、舌戦……。ここでは、闘劇'05 FINAL決勝大会の中でも、特に注目度の高かった激戦をピックアップしてみたい。

## 小川、悲願の闘劇優勝!!

### ドン底を味わった"暴君"が最後に笑った！

"史上最強""暴君"……数々の異名を腕ずくで勝ち取ってきた「小川(エディ)」だが、過去の闘劇ではいずれも一回戦敗退の憂き目に遭う。今年は、大会での勝負強さに定評ある「ハチ(ファウスト)」、初代闘劇チャンプ「kaqn(紗夢)」と組み必勝体制で臨む。

前回覇者「赭龍(梅喧)」、前回準V「イモ(ザッパ)」「ネモ(ファウスト)」、第一回闘劇ベスト4「ありさかしんや(ロボカイ)」といったそうそうたるメンツを力でねじ伏せ、ついに頂点へと登り詰めた!!

アイドル的ビジュアル(笑)、そして人一倍努力家。今回の主役は「小川」で決まり！

【GGXX】ゆきのせに続く連覇!

## "鬼"いのっち、王座防衛!!

去年はチームメイト「ジン(カゲ)」の大活躍で今イチ影の薄かった「いのっち(アキラ)」だが、今年はまさに"鬼"の異名にふさわしい活躍でV2を達成。「ふ～ど(リオン)」「こえど(カゲ)」という、これ以上無い安心感を後ろ盾に、壇上ではロコツなオーバーキル狙いの連発。称号"玄武"をゲットし、四聖獣称号の二つ目を獲得！まぁ、"獲得"と"持っている"は違うワケですが——(苦笑)。

ラスボスオンパレード的な超強力布陣。しかも、結局最後はパラモ○ゾンビ(先鋒「いのっち」)が一人でフィニッシュ。うわぁ～っっ!!

意地とプライド、技術の闘い……

## 日本vs.海外／関東vs.関西

今大会では、『VF4 FT』を除いたすべてのタイトルで海外選手が参加。前述の『鉄拳5』優勝「Nin」のように実力を遺憾無く発揮した猛者も居れば、残念ながらいいところ無く終わってしまった選手も居た。また、地元の看板を背負って出場する選手が多いことから、地域間の熱いバトルや舌戦も繰り広げられた。こういった歴史の連続性によって培われた対戦文化(？)は、決勝大会の盛り上がりに大いに貢献していたといえるだろう。

『KOF NW』準優勝の「ウー」(写真左)は、壇上に最後まで残った関西代表として関東勢を挑発。後一歩というところまで勝ち進んだ。

『CFJ』『ストⅢ 3rd』2部門出場、ご存じ「リッキー」「ジャスティン」が組んだアメリカ版ドリームチーム【TEAM EMPIRE ARCADIA】だったが……上位進出はかなわず。

## 本命、王者、続々と敗れる!!

### 闘劇会場に棲む"魔物"……

大きな期待をかけられながら、1～2回戦で散っていく強豪が出てしまうのも闘劇の(というか大会の)宿命。今回そんなジンクスのいけにえとなった代表的な強豪は、『鉄拳5』の「垂れ」、「ちぃ」、「ゼクス」、「ミシマスター」や『VF4 FT』のタレント混成チーム【ボルンガ[三つの願い]】(ヌキ／ジン／ちび太)、"2Dの神"率いる『GGXX』【ユメとカブキと大吾郎】(かみちゃん／ユメ／ウメハラ)、『KOF NW』の第一回闘劇覇者「大御所」など……。無名の英雄が誕生する陰には、こういった有力どころの"つまずき"が付きものということか!?

「ほかのタイトルの人にも分かりやすい、タレントチームで勝ちたかった」と語った「ちび太」だが、今年も無念の敗退という結果に終わる。

『鉄拳4』オフィシャルチャンプ&闘劇準Vの「垂れ」(写真左)は、試合がスクリーンに映されること無く解説席へ直行。チーン！

# 韓国旋風、闘劇'05を直撃ッ……!!

## 優勝 Nin
（スティーブ）

韓国

――優勝した今の気分をお願いします

**Nin**　今インタビューを受けて、改めて優勝した実感が沸いてきました。とてもうれしいです。

――今日の勝因は何ですか?

**Nin**　勝因とは少し違うかもしれませんが、韓国に居るチームメンバーや、お世話になった方々の応援にすごく励まされました。

――1番きつかったのはどの試合ですか?

**Nin**　準決勝で対戦したニーナを使用しているプレイヤーが、とても強かったのが印象に残っています。実際にプレイしているときは、落ち着いているように見えたかもしれませんが、心理的にはかなりドキドキした試合でした。

――決勝戦より準決勝の方がきつかったのですか?

**Nin**　決勝戦はブライアンを使用しているプレイヤーとの対戦だったのですが、ブライアン使いは韓国にもたくさん居るため、慣れている分、落ち着いてはいました。韓国ではニーナを使用するプレイヤーはめったに居ないので。

――読者へ一言お願いします

**Nin**　韓国ではアーケードゲームを専門にした雑誌が無いため、日本のこのような大会を主催する大きな雑誌があることは、とてもうらやましいことです。日本人ではなく、韓国の私が優勝したこともかかわらず、たくさんの声援を頂けて、とてもうれしく思っております。

取材日　2005年5月4日　闘劇'05 FINAL会場にて

### 消えゆく有力候補 勝ち上がる地方勢

前回の闘劇2004「鉄拳4」が大方予想通りの結果であったのに対し、今回の闘劇05「鉄拳5」はまさに下馬評を覆す結果となった。

波乱は1回戦から巻き起こる。広島の強豪「武藤」が前回ベスト4のブライアン使い「sdz」を下すと、富山のマードック使い「ベガヲ」が天帝「ゼクス」を打ち破る。そして、新潟のカズヤ使い「510」が鉄拳神「垂れ」を破る大殊勲!　地方勢の健闘が随所で見られた。続く2回戦でも、都内最強のフェン使い「ゆう」、カズヤ使いの星「ミシマスター」など有力候補が次々と消え、トーナメントは迷走し始める。

そしてベスト8進出を決める3回戦。ここでは前回王者の「タケヤマ」、関西の猛者「マタドール」という二人の巌竜使いに注目が集まったが、双方とも敗退。ベスト8の八人中三人がマードック使いという驚きの結果になった中、韓国からの刺客「Nin」の存在が不気味に光っていた――。

ベスト8を前にして、優勝の有力候補が次々と姿を消す……予想外!?

### 日韓2カ国制覇のチャンピオン誕生!!

『鉄拳TT』時代に「チャン・イクス」という韓国のプレイヤーが来日し、無敗で帰っていったという「伝説」をご存じの方も居るだろう。

結果からいえば、闘劇05「鉄拳5」の覇者は、2005年韓国チャンピオンのスティーブ使い「Nin」。今大会の彼が勝ち上がる様を見て、あの「伝説」を思い起こした人も少なからず居るはずだ。

闘いの舞台を壇上に移した準々決勝。「Nin」の相手は横浜の古参強豪プレイヤー「ガト」。この試合で「Nin」は、2回転ターンカッティングフックでダウンを奪い、起き上がりにダックインレフトフック～フリッカー構え↓スピットファイアコンビネーションという、決まれば体力7割近くを減らす攻めを2回も決めて3－1で勝利。

準決勝の相手は九州最強の呼び声も高い、ニーナ使いの「しゃもケン」。韓国には強いニーナ使いが居ないため厳しかった、と語る「Nin」だが、危ない場面はあったもののここでも勝利を収める。

そして迎えた決勝戦。相手は都内のブライアン使い「でぼる」。ここで「Nin」はブライアンの代名詞ともいえるチョッピングエルボーからの壁コンボをくらって1ラウンド目を落とす。しかし、その後のラウンドは相手の技をかわしての側面ハリアント、得意の2回転ターンからの攻めなどをうまく決め、盤石の勝利。見事「闘劇王」の座に輝いた。

# 終わり無き神話の始まり

## 優勝 ウメヌキ

**ヌキ（春麗）／ウメ（ケン）**

ゲームラビリンス（東京都）

――優勝した今の気分をお願いします

**ヌキ**　最高です！

**ウメ**　まあ、うれしいですね。

――一番キツかったのはどの試合ですか？

**ヌキ**　唯一負けた「KO」戦。やっぱり偉大なプレイヤーでした。あと、「J」を倒した【デビルニート】の存在が怖かった。

**ウメ**　えっと……2回しか試合してないんで、「渋谷ブロリー」戦かな。【デビルニート】が負けたときは、優勝したときより喜んでいたかもしれない（笑）。

――今日の勝因は？

**ヌキ**　やっぱり、一番信じている「ウメ」が後ろに居たことです。

**ウメ**　なんだろう？　あんまり緊張しなかったね。今までの大会に比べて、かなり楽な感じだった。出番が少なかったからかもしれないですけどね。

――MVPを教えてください

**ヌキ**　まあ、最後に決めてくれた「ウメ」ですね。

**ウメ**　そうだね。俺だね（笑）。

――読者へ一言お願いします

**ヌキ**　どのゲームでもやり込めば必ずうまくなれます。特に僕の場合はいろんなゲームで教えてくれる人が多くて、すごく恵まれた環境でした。そういった「師匠」を持つことがゲーム上達への近道だと思います。

**ウメ**　まあ、「ヌキ」が言った通り「師匠」を持つことは大事ですね。俺は一人でやるけど。

敬称略　2005年5月4日　闘劇'05 FINAL会場にて

### 見どころ満載――ベスト4まで

当日予選を運と実力で乗り越えたのは、前回準優勝「いっせー」率いる【ナミキ】、アメリカは西海岸の天才プレイヤー「Ricky Ortiz」（ケン）＆「Justin Wong」（春麗）で構成される【TEAM EMPIRE ARCADIA】の2チーム。【ナミキ】は【Divine Rapiar】「Pyrolee」（ユン）＆「Frankie3s」（リュウ）。【TEAM EMPIRE～】は【コフさんとボードゲームをやろうの会】「dirty♪」（オロ）＆「あるか」（いぶき）に勝利し、ともに1回戦を通過する。

そして2回戦では、優勝候補と目された【デビルニート】と【スタン】が早くも激突。特に「J」（まこと）対「にっと」（ユン）は古豪同士の対決と、白熱の内容となった。

また、【ふたりはフリキャラMax Heart】（以下フリキャラ）「はやお」＆「クロダ」が観客を魅了する。ヒューゴーとQという弱キャラ構成でされているにもかかわらず、【TEAM EMPIRE～】や「梅園」（春麗）＆松田（ユン）の【ワリトドウデモイイヨ】などの強キャラ構成のチームを撃破し、弱キャラの可能性を見せ付けた。

西のヒューゴー神「はやお」が魅せた。投げのプレッシャーを活かし、ユンや春麗を粉砕！

### 頂点を極めたのは、やはり神！

準決勝1回戦は【すぐそれ】対【フリキャラ】。先出しの【フリキャラ】は先鋒「クロダ」。これに対して「KO」が出陣し、想像を絶するスピードで攻め立てて完勝。負けじと大将「はやお」がガードブロッキングを駆使、猛攻をさばいて勝利。大将戦では「こくじん」が完璧な対空処理と鋭いダッシュ投げで試合巧者ぶりを見せ、決勝へコマを進めた。

反対側のブロックでは、これまでのすべての相手を「ヌキ」一人で片付けてきた【ウメヌキ】に対するは、激戦区を勝ち上がった九州の【ゴエモン一家】。しかし、圧倒的な「ヌキ」の強さは舞台上でも陰りは無く、2タテという結末に。

そして迎えた頂点を決める闘い。先鋒戦は「こくじん」対「ヌキ」。「ヌキ」がスキの無い立ち回りを見せて勝利すれば、すかさず大将「KO」が「ヌキ」に今大会初の敗北を捧げる。

最終戦は奇しくも「KO」対「ウメ」の『EVO2K4』での決勝と同じカードが実現。1ラウンド目は「ウメ」必殺の起き攻め【近距離立ち中Ⓟ→弱昇龍拳】を冷静にガードした「KO」がきっちり反撃を決めて先取。暗雲立ち込める「ウメ」だったが、2ラウンド目は野獣の動きで「KO」を追い詰め、反撃に対して下段ブロッキングを決めて勝利。

最終ラウンドでは「ウメ」が凄絶な攻めを展開し、最後は1ラウンド目の布石を活かした【しゃがみ弱Ⓚ～一瞬待ってしゃがみ弱Ⓚ×2】からのヒット確認で疾風迅雷脚へつなぎ、優勝を決めた。

下段ブロッキング～しゃがみ中Ⓚ→強昇龍拳。「ウメ」らしいフィニッシュで、流れを変えた。

# “YOUTH”が乱戦を制覇!!

## 優勝 VFエリート

いのっち（アキラ）／こえど（カゲ）／ふ～ど（リオン）
池袋ギーゴ（東京都）

――優勝した今の気分をお願いします
**ふ～ど**　普通にうれしいです。
**こえど**　いやー、うれしいっす。スゲーうれしいっす。
**いのっち**　まぁまぁかな?
――最初にトーナメント表を見たとき、どう思いましたか?
**ふ～ど**　楽だと思いました。
**こえど**　勝ちました!
**いのっち**　引きました。テンション下がりました。
――1番きつかったのはどの試合ですか?
**ふ～ど**　【SANSONSHI】の「ヨドリバジャッキー」戦です。
**こえど**　同じく。ほかの試合は特に。
――準決勝～決勝は?
**一同**　特に。
――勝因は何ですか?
**ふ～ど**　普通にメンバー……チームが強かったですね。
**こえど**　団結力。
**いのっち**　間違い無く。
――MVPを教えてください
**ふ～ど**　今日は「いのっち」でいいんじゃないですかね?
**こえど**　「ふ～ど」。
**いのっち**　「こえど」で。
**こえど**　三すくみということで。
――特別称号については?
**ふ～ど**　俺はメインカードに入れようと思っています。
**こえど**　今使ってる“覇王”は寒いんでだれかにあげて、一から新しくやりたいと思います。
**いのっち**　今どうするか考えてます。
――ちなみに“朱雀”（去年「いのっち」が獲得した称号）は……?
**いのっち**　それがヒドい話なんだけど……財布ごと無くした(笑)。
――無くしたんだ(笑)。では、読者へ一言お願いします
**ふ～ど**　闘劇のDVDが出たら、ぜひ買ってください(笑)。
**こえど**　DVD買ってください。あとオーヤンを使いましょう。
**いのっち**　俺様にひざまづけ。
――ぶっちゃけ【ボルンガ「3つの願い」】と当たっていたら、どうなったと思いますか?
**ふ～ど**　俺は勝つ自信がありましたけどね。
**こえど**　勝てたと思う。
**いのっち**　うん、いいんじゃない?

敬称略　2005年5月4日　闘劇'05 FINAL会場にて

**闘劇'05 FINAL　Virtua Fighter4 Final Tuned　ベスト4**

| 準決勝 | | 優勝 |
|---|---|---|
| 押田・山口・細貝JV<br>天心(リオン)、セルフマン(ジェフリー)、不動(カゲ) | なるほど商事<br>闘布K・Kサラ(パイ)、千人斬り(カゲ)、オカマスク(アオイ) | VFエリート |
| VFエリート<br>いのっち(アキラ)、こえど(カゲ)、ふ～ど(リオン) | パンプアップ<br>ムッキー晶(アキラ)、拡天寺★[illegible](ラウ)、[illegible] VS まぐろ丸(ジャッキー) | |

### 激しく明暗が分かれた二大優勝候補チーム

最大の事件は、【VFエリート】と並ぶ優勝候補と目されていたバーチャ神「ちび太」率いる【ボルンガ〔3つの願い〕】の初戦敗退だ。怒とうの9タテで前大会を制した「ジン」、2D神「ヌキ」と結成した豪華チームは、関西の強豪【亡命家族】の大将「榎」の逆3タテで早々に幕を閉じた。

また、乱戦を象徴するかのように、準決勝に進出した4チーム中半分の2チームが当日予選勝ち抜け組。「1月からの長い予選は何だったんだ!?」という声も上がりかねない結果だが、それだけ実力が伯仲しているのであろう。実際どちらのチームにも、予選未通過だったのが不思議なほどの実力者が顔をそろえる。

ただし、当日予選突破の勢いは、両チームともにここまで。先鋒で抜いて中堅で締める盤石の試合展開で、【押田・山口・細貝JV】と【VFエリート】が決勝進出を決めた。

恐怖のオーバーキル連発で、“鬼”「いのっち」が会場を凍り付かせた!!

### 3タテ圧勝劇で「いのっち」が2連覇!!

まず最初に決勝進出を決めた【押田・山口・細貝JV】は、今や新潟の重鎮となった巨漢「不動」に加え、彼が手塩にかけて育てた若手「天心」&「セルフマン」という結束力の高いチーム構成。ベスト8では当日予選を通過した強豪【豪傑部屋】をも下し、地方勢ながら見事決勝まで到達した。

かたや【VFエリート】は、やり込み不足とは思えない機敏な動きで、鬼「いのっち」が死体の山を築き、「BT杯」MVPに輝く中堅「こえど」が堅実なプレイで残る相手を封殺、というパターンで堂々の決勝進出。最強プレイヤーとまで評される大将「ふ～ど」の出番はほぼ無く、試合を見られないのが残念なほどの圧倒的な強さを見せていた。

そして、決勝でも「いのっち」が走る。「不動」の老かいなバーチャを機動力で吹き飛ばすと、「天心」に追い込まれながらもアキラの破壊力を活かして粉砕。せめて一矢は報いたい「セルフマン」も、二連覇を目前とした“鬼”の力に気圧されたか、持ち味を出せずに3タテで圧死。若き【VFエリート】が悠々と勝ち残った。

# 関東勢、辛くも優勝を勝ち取る!

## 優勝 キャベツ

石神井公園駅前センター（東京都）

――今の気持ちはいかがですか?

**キャベツ**　優勝できるとは思っていませんでしたが、とにかくうれしいです!

――一番キツかった試合は?

**キャベツ**　去年は1回戦で予備予選枠の選手に負けてしまい、今年は1回戦の相手が海外選手……。かなり弱気になりましたが、ジンクスを吹っ飛ばすべく何としてでも勝ちたいと思っていました。後は、普段よく対戦している「ネモ」との準々決勝はやりにくかったです。

――決勝戦は関東VS.関西になりましたが、プレッシャーはありましたか?

**キャベツ**　「りき」「極限堂」は関東勢の厚い壁なので、ほかの選手を倒してくれると思っていたのですが、まさか決勝の舞台で自分が関東勢代表のような形になるとは……。試合前はかなり緊張しましたが、直前で開き直って臨むことができたのが勝因だと思います。

――今回、本戦に挑むにあたって気を付けていた点などはありますか?

**キャベツ**　まず1回戦突破が目標だったので、最低でもそれぐらいの実力は付けようと取り組んでいました。さらに上を目指すためMAX2モードやチョイ&ギースの対策も練ってきましたが、結局ほとんど当たりませんでしたね(笑)。

――最後に読者へ一言お願いします。

**キャベツ**　応援してくださった方、本当にありがとうございます。アルカディアを読んで強くなってください(笑)。

敬称略　2005年5月5日　闘劇'05 FINAL会場にて

### 波乱の見られた1~3回戦

大会で有力選手全員が勝ち進むことは多くないが、本大会でも番狂わせは起こった。

特に驚かされたのは、2回戦で「S田」が「HOKUTO」に敗れたことだろう。チョイ&ギース&柴舟という鉄壁の布陣で挑んだ「S田」だが、残り体力数ドットの勝負を制したのは「HOKUTO」だった。

2回戦で敗れた大物といえば、「大御所」も挙がる。「チーム安藤02」に対してオロチ社とラルフが活躍し、勝利はほぼ確実と思われた。しかし、「チーム安藤02」大将のチョイは、ガードブレイク攻撃を2回ヒットさせるなどして、逆転勝利をもぎ取ったのである。

その「チーム安藤02」は、続く3回戦でも健闘を見せる。先鋒のテリーが「りき」のオロチ社と柴舟を破り、大将のクラークに対しても、体力を残り4割まで減らす大活躍!

しかし、ここから「りき」の反撃が始まった。クラークのコマンド投げとガードブレイク攻撃を巧みに使い、まさかの逆3タテを果たしたのだ。この瞬間、会場全体は興奮のるつぼと化した。

大会では強力な武器になるガードブレイク攻撃。これが勝負を決めたシーンも多かった。

### 地域を背負った代表者たちの激戦!

決勝トーナメント第1試合、中部の「まちゅり」VS.関東の「りき」は激闘に。「まちゅり」ギースと「りき」クラークの大将戦で、お互い体力わずかの状況までもつれたが、クラークのガードブレイク攻撃がマウントタックルに化けてしまう。それをガードして反撃を決めた「まちゅり」が勝利した。

関西の「ウー」VS.関東の「極限堂」も接戦となり、勝負は大将戦へ。「ウー」の柴舟は残り体力4割、「極限堂」のチョイは2割という状況で、ゲージのたまったチョイが必殺を発動!　ここで「ウー」が取った行動は、後転からの強鬼焼きだった。これが見事に決まり、勝利を決定的なものにした。

このような激戦を制して勝ち上がった「まちゅり」と「ウー」の前に立ちはだかったのは、関東の「キャベツ」だった。

準決勝の「キャベツ」VS.「まちゅり」では、「キャベツ」のキムが大爆発。何と3タテという快挙を果たしたのだ。

決勝戦は「キャベツ」VS.「ウー」との東西対決となり、大将である柴舟の同キャラ対決へともつれ込む。「キャベツ」がガードブレイク攻撃から大蛇薙を決めれば、「ウー」も同じ連続技を決め返すといった一進一退の攻防となった。

そして残りタイムが少なくなり、リードしていた「ウー」は逃げに入るが、ここで強襲払いがまさかのヒット!　転倒された「ウー」が攻めたところに、「キャベツ」がジャンプDを決めて優勝を勝ち取った。

### 闘劇'05 FINAL　THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE　ベスト8

| 準々決勝 | 準決勝 | 決勝 | 準決勝 | 準々決勝 |
|---|---|---|---|---|
| りき / まちゅり | まちゅり | 優勝 キャベツ | ウー | カズヤ / コブラチョッパー |
| ネモ / キャベツ | キャベツ | | | ウー / 極限堂 |

# 覇者の名に恥じぬ盤石の2連覇

## 優勝 覇者

**マゴ（かりん、アナカリス）／ときど（ジェダ、ユリアン）**

アミューズメントパークネバーランド2（神奈川県）

——優勝した今の気分をお願いします

**マゴ**　かなりうれしいです。でも、準決勝と決勝が精神的に辛かったです。

**ときど**　俺もうれしいです。

——一番キツかったのはどの試合ですか？

**マゴ**　【チキングルーヴ】の「志郎」との試合ですね。

**ときど**　「志郎」さんは俺とガチ対戦をやった後に、ものすごくやり込んでいたのが分かったんですよ。ホントにやばかったです。「伊予」さんもジェダ対策がかなりできていたため、このチームとの試合はきつかったです。

——MVPを教えてください。

**マゴ**　もちろん「ときど」です。

**ときど**　いや、やっぱ「マゴ」ですよ。決勝のあの2タテはかなり大きいですね。リュウ対策はあまりできてなかったし、「ウメハラ」さんとは一回も対戦したことが無いので、もし俺の出番になったらヤバかったと思います。

——読者へ一言お願いします

**ときど**　地道にずっと頑張っていれば、結果は必ず付いてくると思うので、頑張ってください。そして、来年は舞台で会いましょう！

**マゴ**　言いたいことは、ほとんど「ときど」に言われてしまいましたね。ただ一つ言えるのは、『俺らを倒せるヤツはいない』ってこと。俺は2連覇しているし、去年「ときど」を倒したのも俺なので、つまり『俺が最強だ』ってことだね。

敬称略　2005年5月5日　闘劇'05 FINAL会場にて

### 闘劇優勝経験者の動向

まずは【覇者】。こちらは「マゴ」（かりん）と「ときど」（ジェダ）、交互に登場して2タテを繰り返すという圧倒的な強さを見せ、早々にベスト4進出を決めた。相手に一本も取らせないという、気迫のこもったプレイからはこの日の二人の意気が見て取れた。

次にレオに注目が集まった「ハイタニ」擁する【たら塾】。こちらも一回戦から関東の強豪ジェダを「ハイタニ」（レオ）が封殺して強さをアピール。高度な読みから生まれる独特の連係を使い、うまく立ち回っていた。しかし2回戦で、「秋葉神」（リミ?）に抑え込まれてしまい、敗北。対戦環境の差が露呈したようだ。

最後に「ウメハラ」擁する【未定】。再三にわたって訪れたチームのピンチを、大将「ウメハラ」（ユリアン）が勝負強さを見せてはねのけ、勝ち上がる。ここ一番でのブロッキングや、一点読みのスーパーアーツをヒットさせるプレイは、まさに圧巻であった。

最強キャラ筆頭のジェダが大活躍。でも、「ときど」が際立っていた。

### 明暗を分けた一瞬の判断

準決勝第一試合は【チキングルーヴ】「伊予」（アナカリス）と【覇者】「ときど」（ジェダ）の先鋒戦。お互い残り体力数ドットで、「伊予」が「ときど」を追い詰めたが、「ときど」が決死のガードキャンセル攻撃で逆転。ここで流れを変えた「ときど」が「伊予」を下す。

続く「志郎」とのジェダ同キャラ対決は、終始ペースのつかみ合いとなる。接戦になったが、さまざまな技術でわずかに上を行った「ときど」が勝利し、【覇者】が決勝へ進んだ。

準決勝第二試合は、【ごきげんよう お姉さま】の「夜波リリス」がアナカリスからジェダへスイッチし、「ダン」（リュウ）を破る。しかし、続く「ウメハラ」（ユリアン）に攻撃力の差を押し付けられて敗北。【未定】が勝ち上がった。

決勝戦では、本作では一度も対戦したことが無いという「ときど」対「ウメハラ」。第一回闘劇決勝の再現が期待されたが……。これに待ったをかけたのは「マゴ」。「ダン」（リュウ）をアナカリスであっさりと退け、【未定】を追い詰める。

ガンガン攻める「マゴ」（かりん）に対し、ブロッキングを駆使して凌ぐ「ウメハラ」（ユリアン）。迎えた最終ラウンド、押され気味の「ウメハラ」にチャンスが訪れる。追撃でユピテルサンダーを当てれば勝ちの場面……。しかし、何とここで痛恨のコマンドミス。この後冷静に立ち回った「マゴ」が試合を制し、「ときど」を温存したまま優勝を決めた。

### 闘劇'05 FINAL　CAPCOM FIGHTING JAM　ベスト4

| | 優勝 | |
|---|---|---|
| **覇者**<br>マゴ（かりん、アナカリス）、ときど（ジェダ、ユリアン） | 覇者 | **ごきげんよう お姉さま**<br>Y.F（デミトリ、かりん）、夜波リリス（アナカリス、ジェダ） |
| **チキングルーヴ**<br>志郎（ジェダ、ユン）、伊予（アナカリス、[illegible]） | | **未定**<br>ウメハラ（ガイル、ユリアン）、ダン（リュウ、かりん） |

連続技ミスの後、うかつに重ねた◆＋強Ⓟに「マゴ」がオリジナルコンボで反撃して逆転。

# 師を超え、暴君が頂点へ

## 優勝 マヲリキャプター小川♥

パチ（ファウスト）／小川（エディ）／kaqn（紗夢）

プラボ上尾店（埼玉県）

——優勝した今の気分をお願いします

**kaqn**　もう一度頂点に返り咲きたいと思い、このチームからのオファーを受けることにしました。今日僕はあまり試合をしていないのですが、結果として優勝できたのはすごくうれしいです。

**パチ**　俺がとにかく勝ちたいってことと、「小川」を勝たせてあげたいというワガママからチームを結成しました。ずっと一番を取りたいと思っていたので、今日は人生で最もうれしい日です。

**小川**　一番努力した結果が、優勝という最高の形で迎えることができて、本当に幸せを感じています。

——一番キツかったのはどの試合ですか？

**三人**　決勝戦ですね。

**kaqn**　初めて大将戦までもつれこんだので、キツかったです。

——今日の勝因は何ですか？

**小川**　この二人が自分をサポートとしてくれたから、今優勝という形で表れていると思っています。本当にチームメイトには感謝しています。

——MVPを教えてください。

**パチ**　断固「小川」です！！　「小川」以外あり得ません！！

——読者へ一言お願いします

**kaqn**　本作では俺らが最強かもしれませんが、次はだれが強いかは分かりません。新作でもゼロからみんなでやり込んで、『闘劇'06』でも盛り上げていきましょう。もちろん、俺らも下位に甘んじるつもりはありません。

**パチ**　一番努力したヤツらが勝つという、当たり前のようで難しい最高の結果を迎えたわけです。努力をすれば、どんな人にでも結果は付いてくるハズです。あと、新作が発売されてもファウスト先生をよろしくお願いします（笑）。

**小川**　昔から本当に努力、努力で頑張ってこのタイトルを手にすることができました。『ギルティギア』は努力した分だけ成長できる「努力ゲー」ですので、皆も頑張ってください。

敬称略　2005年5月5日　闘劇'05 FINAL会場にて

### 勝ち上がる双璧の強豪

前回覇者「稲龍」は暴君「小川」に、「マゾ」は東海の雄「Kubo」にどちらも3タテで敗退。会場の注目は2連覇から暴君の動向へと移った。

これまで闘劇で2年連続一回戦負けだったスロースターターの暴君を、2年連続で壇上に上がっている本番に強い男二人が支え「マヲリキャプター小川♥」が決勝へと名乗りを上げる。

一方では「(有)牛丼チェーン店『信屋』」の「ありさかしんや」が波に乗る。「少年」&「ルウ」の四国ツートップを擁する「ショタッ子ぶりーず」、関西最強のメンツがそろう「BloodType O」や「Melty Blood #R」など、各地を代表する強豪を下して決勝の舞台へ立つ。

「イモ」と「ネモ」は前回決勝で負けた雪辱を晴らすため。そして、「ありさかしんや」は弟子である「小川」の成長をその身で感じるために……。

完璧な仕上がりだった「ありさかしんや」。遠距離立ちSも見てから返していた!?

### 闘劇'05 FINAL　GUILTYGEAR XX #RELOAD　ベスト4

| 準決勝 | 決勝 | 準決勝 |
| --- | --- | --- |
| マヲリキャプター小川♥<br>パチ（ファウスト）、小川（エディ）、kaqn（紗夢） | 優勝<br>マヲリキャプター小川♥ | (有)牛丼チェーン店「信屋」<br>ありさかしんや（ロボカイ）、イモ（ザッパ）、ネモ（ファウスト） |
| がめんを見たら負けだと思っている<br>金デヴ（エディ）、kubo（スレイヤー）、餅回転（ファウスト） | | MELTY BLOOD #R<br>最強の破壊レナ（ミリア）、紅蓮まくるす（ブリジット）、メイドさんBIG（ディズィー） |

### 想像を絶する至高の師弟対決

本日絶好調の「ありさかしんや」の勢いは、決勝でも止まらなかった。豊富な知識から構築される万全のキャラ対策で「パチ」、「kaqn」を連破し、最凶の暴君を最高の舞台へと迎え入れた。

今まで育ててくれた師への恩返しとばかりに「小川」は、培ってきた技術のすべてをぶつける。お互いにラウンドを取り合い、極限までもつれた師弟対決は、「小川」決死のイノヴァイトヘルフォースロマキャン〜ダッシュユタムトラングで決着する。

目指すべき師を超えた「小川」を、止められる者は存在しなかった。ザッパ神「イモ」、永遠のライバル「ネモ」をもなぎ倒し、「ギルティ」界の頂点へ「小川」が名実共に君臨した。

頂点の闘いは、1年間ひたすらやり込み抜いた「小川」の迷いの無い選択で終結する。

# "鍵"の覇権を巡った聖戦の幕開け――

『アヴァロンの鍵 弐』の新たな可能性を引き出していく、シリーズ第四弾となる追加エキスパンション『鍵聖戦』。今月はイメージが一新されたキャラライラストに加えて、徐々に判明してきたシステム周りとカード関連の続報をお届け！今後も最新情報が入り次第、取り上げていく予定なので期待してもらいたい。

アヴァロンの鍵弐 鍵聖戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
■発売日：2005年夏稼働予定
■使用基板：TRIFORCE



Text:伊勢猫

秩序 ディアラ

# 新たな能力を秘めた47種類の新カード追加！

新たなカードに秘められた能力は、これまでの常識を覆すようなデッキやプレイスタイルを生み出していく。

既存カードに追加される『鍵聖戦』の新たなカードは、全部で47種類あることが判明！　その詳細は明かされていないが、これまでになかった捨て札発動や戦闘支援付加、育成強化などの新概念を持ったカードが多数用意されている。全295種類＋EXカードとなったカード総数により、デッキ構築の組み合わせや戦術なども大きく変化していきそうな雰囲気だ。また、従来のシステムにも一部変更が加えられ、称号認定戦の対象となる学年幅を調整。魔導レベルや上位称号の拡大に加えて、タイムコスト全般の見直しも行なわれている。

期待が膨らむ追加カードの中でも、異彩を放つのが以前に紹介した敵対勢力を形取ったモンスターカード。ストーリー上では、「魔導学園で厳重に保管されていた14枚の札が、姿を映したモンスターたちの現世降臨に呼応して躍動を始めた」とされるが……、ゲーム上でも封印を解かれたカードとして使用可能!!　勢力ごとに特徴的なシナジー効果などを秘めているのかも？

# 伝説に語られしモンスターの復活

## カードカテゴリー"レジェンド"が登場!?

新たなカードの追加とともに、これまで存在しなかったレジェンドと呼ばれるカードが登場!?　実際にカード左上のレアリティーアイコンを見てもらえば一目瞭然だが、アヴァロンの鍵を模した鍵マークを冠したスペシャル仕様となる。具体的にはゲームの世界観やプレイヤーキャラと深い関わりを持った、いくつかのモンスターカードとして存在。また、レジェンド自体にも従来通りのレアリティーが設定されているようだ。

レジェンドは一線級の能力を秘めるが通常のカードよりは少しだけ手に入りづらい？

**【バルキリー雀】**

移2／攻10／耐10の性能で、戦闘時に両者が戦闘支援を使用or未使用の場合に攻撃値＆耐久値を＋10。姉妹の燕と組み合わせると……？

戒律 ダグリス

新たにタッグシステムを引っさげて登場する、『レッスルアリーナバトルクライマックス！2 プロレス頂上決戦』。現実ではまだ夢の様な、団体の枠を超えた対決、チームが実現できるぞ！

担当:ケンちゃん

# すべての男たちよ熱き魂をここに見せろ!!

レッスルアリーナ バトルクライマッ
プロレス頂上決戦
■メーカー：コナミ
■ジャンル：プロレストレー
■操作方法：専用コ
■発 売 日：200
■使用基板：



プロレス頂上決戦
WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAX 2



写真提供:週刊プロレス
©週刊プロレス

目指せ!メジャー団体!!

# 「バトクラ2」ゲームの流れ

ここでは基本的なゲームの流れを紹介。前作を踏襲しつつ新たな追加要素が満載なので、気合を入れて閲覧すべし、ホー！

## ④ トレーニング

選手のパラメータや技の登録、練習を行なうのが、このトレーニング画面。

今作では前作のメニューに加え、「受け」のトレーニングが可能になっている。もちろん「食事」で体調も整えられるぞ。

| トレーニングのメニューと効果 | |
|---|---|
| パワー | パワーが上昇。パワー系の技の習得度が上がりやすくなり、投げ技の威力がアップ。 |
| スピード | スピードが上昇。スピード系の技の習得度が上がりやすくなり、打撃技の威力がアップ。 |
| テクニック | テクニックが上昇。テクニック系の技の習得度が上がりやすくなり、関節技の威力がアップ。 |
| タフ | タフが上昇。より多くの攻撃に耐えられるようになる。 |
| 受け | 受けが上昇。受けを選択した際にダメージを抑えることができる。 |
| 食事 | 選手のコンディションを整える。 |
| 技練習 | 技の習得度を上げる。技の威力が増し、同じLVの技による勝負が有利になる。 |

### コンディション調整も重要!

強い選手でも、体調が悪ければ実力は発揮できない。「食事」で整えろ!

### プロレスは「受け」が基本!?

プロレスは攻撃しているだけでは盛り上がらない。一流のバンプを身につけよう。

## ①～③ 団体マネージメント

まずは、コイン投入してからエントリーカードを筐体に入れて開始。初回プレイ時は団体名を入力、自分だけの新団体を旗揚げしよう。

団体マネージメント画面では前作と同じく、選手の入団や退団、所属選手及び団体のパラメータや実績、コナミからのインフォメーションなども閲覧できる。

また、今作からの新要素である「タッグ」も、ここで結成しておく必要があるのだ。そのほか、条件によってはイベントが発生することもあるぞ!

### タッグの結成はここで!

タッグマッチを行なうには、あらかじめ団体マネージメント画面で結成しておこう。

### イベントが発生することも!

条件によっては所属選手とのイベントが発生。一体どのようなことが起こるのか!?

## 「バトクラ2」の基本 スラッシュとは?

「スラッシュ」とは、カードを滑らせて筐体のセンサーにデータを読み取らせること。試合中の技選択はもちろん、選手登録など、『バトクラ2』のほとんどの行動に必要な入力方法のことなのだ。

カードの向きはタテヨコどちらでもOK。左→右でも右→左でも読み取ってくれるぞ。

## ⑧～⑪ 試合終了後

試合が終了したら、観客の興奮度と興行の収支が発表。そのあとは、対戦相手に今回の試合の感想や評価を伝えられるぞ。ここまで進めれば1プレイが終了。この後に筐体から1枚ブースターパックが排出されるのだ。

### 対戦相手を評価せよ

いわゆる"ガチ"風味や盛り上げ重視など、相手のスタイルを評価することができる。

### 1プレイに1枚ブースターパックをGET!

プレイ終了後にブースターパックを一つ入手できる。開けてみてのお楽しみだ。

## ⑤～⑦ 試合開始

トレーニングが終了したら、まずは新要素である会場選択を行ない、さらに「店内対戦」や「全国対戦」など、対戦モードを選択しよう。すべて準備が終了すればマッチングが始まり、いよいよ試合開始だ!

### 会場が選択可能!

最初は小さい会場だけだが、後々は大会場も選べるのだろうか?

### 場外戦もアリ!

一定条件を満たせば場外戦も可能。観客の間近で熱い攻防を魅せろ。

プロレスラーなら試合で語れ!!

# バトルのルール

バトクラの教科書第3ページ「試合のルール」を、このページで完全解説。試合開始から試合終了までの流れと、今作ならではの新要素ももちろんチェックするぞ。

## 基本ルール② ラッシュ発動で連続攻撃！

スピリットがたまるとラッシュが使用可能な状態になり、技入力の際にダブルスラッシュをすると発動。ラッシュを発動した技は、技レベルに関係なく一方的に打ち勝てるぞ。ラッシュは前に出した技よりコストが高い技を出し続けることでつなげられ、一度でも少ない技を選択した場合やフィニッシュ選択で終了。なお、相手のラッシュをカットするには、相手の技を読んで、同コストの技を出す必要がある。

### ダブルスラッシュで発動!!

スピリットがMAX状態中、ダブルスラッシュで技を出すとラッシュが開始されるぞ。

### ラッシュの一例

以前の技よりコストの高い技を出し続けることによってラッシュは持続。今現在の所持コストを考えて、技の組み合わせを決めよう。

### Wラッシュについて

相手と同時にラッシュを発動すると「Wラッシュ」状態になり、コストが高い技を出した方が単純に勝利するようになる。ラッシュを続ける条件は普段と同じだ。

## 画面の見方

**①選手・団体名**
画面の左上が自分の団体名と選手、右上に表示されるのが相手のものだ。

**②経過時間**
タッグ、シングルマッチとも制限時間は30分。これを過ぎると引き分けになってしまう。

**③観客興奮度**
画面に向かって左側が自分に対する観客の興奮度、右側が相手に対する興奮度になる。

**④次の技**
スラッシュした次に繰り出す技が表示される。時間制限があるので素早く行なおう。

**⑤行動選択バー**
タッグマッチに必要な「タッチ」、プロレスの基本である「受け」、相手を「場外」へ運びたい場合は、筐体左の矢印で選択。

**⑥コスト**
技を使用するために必要なコスト。コストの所持量は黄色く転倒している。MAXは15。

**⑦スピリット**
時間経過や「受け」によってたまるゲージで、満タンになるとラッシュを発動できる。

**⑧体力**
自分のレスラーの残り体力。これが少なくなると、フォールを返しづらくなる。

## 基本ルール③ フィニッシュボタンで決めろ！

技を入力した後にフィニッシュボタンを押しておくと、技が成功した後に打撃技、投げ技ならフォールへ移行、関節技ならギブアップをせまる。相手の残り体力体力が少ないほど、3カウント、ギブアップさせやすくなるぞ。

### 3カウント奪取なるか?

3カウントorギブアップで勝利！ 技の種類によっては専用のフォール動作も。

### 観客を魅了するには?

プロレスは相手と闘うだけはない。観客を魅了するのもまた一つの勝負なのだ。ラッシュ、トレーニングで鍛えた技、選手固有の得意技、「受け」を絡めた技の応酬で会場を沸かせろ！

観客の興奮度の推移は、試合後に一括で表示される。熱狂の渦に巻きこめ。

## 基本ルール① 技の勝ち負けは三つ巴！

技にはLv1、Lv2、Lv3の3種類があり、それぞれが下図のような三つ巴、いわゆるジャンケン関係になっている。同時に同レベルの技を出した場合は、引き分けではなく、コスト、習得度が関係するサクセスレート勝負になる。

LV3に勝ちLV2に負け

LV1に勝ちLV3に負け

LV2に勝ちLV1に負け

### 技出しにはコストが必要

技はいつでも自由に出せるわけではなく、技ごとに必要なコストを消費する必要がある。コストは技を出すことで増えるので、コストをためたいときはコスト0の技を出すのが基本だ。

## NEW 応用ルール③ 場外技でペースをつかめ！

行動選択バーで「場外」を選択した状態で技を成功させると、相手を場外へ落とせる。場外ではLv1～3の技は使えなくなり、ふちが黄色い場外専用技カードのみ使用できる。場外専用技を登録しておかないと、場外戦では技を一切出せないので注意。なお、場外戦は1分で終了し、自動的にリング内に戻される。

### 場外コマンド選択で……

行動選択バーの「場外」コマンドを選択した状態で、技を成功させると……、

技が終了した後に相手を場外に落とす。ここからは場外専用技のみの勝負だ。

**場外へ落とせ!**

## NEW 応用ルール② 必殺技で大逆転!!

使用可能の表示が出ると、技登録画面で登録をした必殺技を繰り出せる。レベルは関係無くなり、サクセスレート勝負になる。できるだけトレーニングで鍛えておきたい。劣勢になるほど必殺技を使用できるので、一発逆転を狙おう。

### 三つ巴を無視!

必殺技は三つ巴を無視できるのが最大の特徴だ。

## 応用ルール① ブーストの効果

技を入力した後にブーストボタンを押すと、攻撃のタイプによって下表のようなさまざまな効果を得られる。体力を一定量消費してしまうが、絶大な効果があるので活用してみよう。

なお、ブースト自体の使用回数制限を超えたり、残り体力が全く無い場合は使用できないので注意。

| ブースト使用時の効果 | |
|---|---|
| 打撃技 | スピリットゲージが上昇する。 |
| 投げ技 | 技の優劣（三つ巴）が通常時の逆になる。 |
| 関節技 | コストが増加する。 |

これぞプロレスの妙味!

# タッグマッチのルール

今回最大の新要素であるタッグマッチ。ここではタッグに関わるさまざまな要素を紹介。夢のタッグでチャンピオンを目指せ!

## タッチとツープラトンを活用!!

タッグマッチではパートナーと交代するには「タッチ」を行なう必要がある。行動選択バーで「タッチ」を選択した状態で技を成功させれば、技が終了した後に「タッチ」が成立し、パートナーと交代できる。

またタッグマッチ専用技として、二人同時に攻撃するツープラトン技がある。これは、どちらかのレスラーが登録していれば使用可能だ。

### ツープラトン技を登録しよう!

タッグ戦ならではの二人同時攻撃"ツープラトン技"を繰り出し、会場を盛り上げよう。

### タッチ入力の技成立で……

技入力の際に行動選択バーで「タッチ」を選択し、入力した技が成功すると……。

### パートーナーにタッチ!

技が終了した後にパートナーとタッチ。残り体力が少なくなったときなどに狙おう。

## まずはタッグを結成しよう

タッグ戦を行なうには、まず団体マネージメント画面のタッグ結成項目でタッグチームを作らなければならない。もちろん、団体の所属選手が二人以上必要で、団体内には一つのチームしか作れない。夢のタッグチームを結成し、試合へ望もう。

### マネージメントメニューで……

タッグ戦をするには、マネージメント画面で結成する必要がある。

### タッグ結成!

結成画面で二人の登録選手カードをスラッシュし、チームを作ろう。

## チームの相性は?

団体マネージメント画面ではタッグを組んでいるレスラー同士の相性がハートマークで表示。タッグチームの相性が良ければ良いほど、「タッチ」の拒否が起こりづらくなるぞ。タッグチーム歴が長くなるほど、上昇していくのだろうか?

### 相性バツグン!?

相性度欄のハートマークが多いほど相性がいい。「タッチ」の拒否以外にも、何か効果があるのだろうか?

## ラッシュ中にもタッチが可能

ラッシュ中に「タッチ」を仕込んでおけば、二人で協力して技をつなげられる。具体的には、右図のように"丸藤正道"のトラースキック(コスト3)後にタッチを選択して"KENTA"に「タッチ」。そのままコスト4以上の技をラッシュすれば、ラッシュを持続させられるのだ。コストの関係で得意な技へつなげられない状況でも、パートナーがそれに見合ったコストの技を登録していれば、技選択のジレンマを解消できるといったメリットがあるぞ。

コスト0

ラッシュ発動!

コスト3

タッチ

コスト5

コスト8

## 注目 新たな選手が続々参戦!!

"1、2、3、ダー!"で有名な、往年の名レスラーの"アントニオ猪木"も参戦。必殺の卍固めで相手を絞め上げろ!

闘魂 炎のファイター

全日本プロレス社長 天才

"プロレスLOVE"など、さまざまな異名を持つ元三銃士"武藤敬司"が参戦。もちろん、化身であるグレート・ムタも登場する。

### 新選手で盛り上げろ!

今、最も話題の外国人レスラー"ジャマール"も参戦。巨体に似合わぬ、身の軽さが魅力。

今作では前作登場したレスラーのほかに、新しく参戦した「王道」全日本プロレスのレスラーをはじめ、下表のさまざまな団体のレスラーが新しく参戦している。団体の垣根を越えた名タッグ、名勝負を自らの手で作り出そう。

| 『バトクラ2』で新たに参戦した選手 | |
|---|---|
| 全日本プロレス | アブドーラ・ザ・ブッチャー、嵐、石狩 太一、カズ・ハヤシ、川田 利明、グレート・ムタ、ザ・グレート・コスケ、ジャマール、諏訪間 幸平、太陽ケア、土方 隆司、ブキャナン、本間 朋晃、宮本 和志、武藤 敬司 |
| 新日本プロレス | 星野 勘太郎 |
| NOAH | 潮崎 豪、SUWA、トレバー・ローデス、リッキー・マルビン |
| フリー | アントニオ猪木 |

# 初登場の外国車は6台!!
# 30車種一気に大公開!!

# BATTLE GEAR 4™

**今回は車を大特集。バトルギア史上初の登場となる外国車に注目だ。日本車ラインアップもリニューアルが図られているぞ!**

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM
TXSURROUND
TAITO TypeX

バトルギア4

■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+エントリーキー
■発 売 日：2005年6月稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX+(プラス)


※画面写真や情報はすべて開発中のものです。

Text:ずるずる㊑

これまでは、『BG』で外国車が登場することをあまり想像していなかったため、使用できないことに違和感は無かった。しかし、世界に目を向けると、『BG』に近い公道バトルのWRCでは、外国車が凌ぎを削ってバトルを展開している。今までプジョー206やフォーカスなどを駆りたかったプレイヤーには朗報だ！

# ついに外国車がBGに参戦！！ ホットな6台！！

## BG4のパフォーマンスにピッタリ！ WRCでも大活躍のこの4台！

新規参入の外国車が全部で6台ラインアップされているが、その中の4台は世界をまたにかけて転戦する、WRCの舞台で大活躍しているモンスターマシンのプロトタイプ（市販）モデルである。

シトロエンのクサーラ、フォードのフォーカス、プジョーの206の3台に関しては、まさに現在のWRCトップグループマシンのため、その名を耳にしたことのある人も多いと思う。だが、今回注目すべきマシンとしてもう1台、ルノーのルーテシアもここに加えておきたい。日本名ルーテシア、本国名クリオは、その昔WRCにも参戦をした経歴を持つホットなモデルなのだ。3リッターV6エンジンを後方に搭載したモンスターマシンが、この『BG4』に登場するぞ！

## チューンアップが楽しみな ホットな2台！

残る2台は長年同じモデルで生産し続けられてきた名車のミニとビートル。そのフルモデルチェンジを行なった新モデルが『BG4』に登場！

40年間フルモデルチェンジを行なわなかったが、2001年に製造がBMWにスイッチしたのに合わせて登場した、新型ミニ。そのキュートなミニをスーパーチャージャーで武装し、6速マニュアルミッションを搭載した「クーパーS」が使用できる。

一方、ニュービートルはいわゆるホットバージョン（RSi）ではなく、4速AT車で馬力も116馬力という一般的なタイプで登場。日本では、かぶと虫のような個性的なスタイリングが大人気のモデルだ。

# 速さを追求するなら やはり4WD!

エンジンから生み出された強力なパワーを、四つすべてのタイヤに伝達させる4WD。トラクションに突出している特性を活かすため、ターボ車との相性がいい駆動方式だ。WRCカーのベース車として有名なランサーエボリューションやインプレッサはもちろんのこと、日本の高性能スポーツカーとして欠かすことのできない存在のスカイラインGT-Rも登場する。また、現在では大人のスポーツセダンとしての地位を確立したレガシィも使用可能だ。

**MITSUBISHI**

CLASS A

| 車名 | LANCER Evolution IX |
|---|---|
| 形式名 | CT9A |
| エンジン | 4G63 |
| パワー | 280PS/6500rpm |

**NISSAN**

CLASS A

| 車名 | SKYLINE |
|---|---|
| 形式名 | BNR34 |
| エンジン | RB26DETT |
| パワー | 280PS/6800rpm |

**SUBARU**

CLASS A

| 車名 | INPREZA |
|---|---|
| 形式名 | GDB |
| エンジン | EJ20 |
| パワー | 280PS/6400rpm |

**SUBARU**

CLASS A

| 車名 | LEGACY B4 |
|---|---|
| 形式名 | BL5 |
| エンジン | EJ20 |
| パワー | [illegible]/6400rpm |

**HONDA**

CLASS B

| 車名 | S2000 |
|---|---|
| 形式名 | AP1 |
| エンジン | F20C |
| パワー | 250PS/8300rpm |

**MAZDA**

CLASS C

| 車名 | ROADSTER |
|---|---|
| 形式名 | NB8C |
| エンジン | BP-ZE |
| パワー | 160PS/7000rpm |

# パフォーマンスを追求するなら やはりFR!

走り屋御用達のクルマといえばやはりFR！　理由はそのコントロールの面白さにある。前輪は操舵、後輪は駆動という最も自然な駆動方式のため、タイヤへの負担も少ない。やはりドリフト走行が人気の理由なのだが、ドリフトさせつつもいかにトラクションをかけ、タイムアップに結び付けていけるかが、この駆動方式の難しくも面白いところである。

今作では、9台のFR車を操ることができる。前作から引き続き登場するモデルや、既に生産を終了したモデルもあるわけだが、それぞれに特性があるため操るのが楽しみだ。

**MAZDA**

CLASS A

| 車名 | RX-7 |
|---|---|
| 形式名 | FD3S |
| エンジン | 13B-REW |
| パワー | 280PS/6500rpm |

**MAZDA**

CLASS B

| 車名 | RX-8 |
|---|---|
| 形式名 | SE3P |
| エンジン | 13B-MSP |
| パワー | 250PS/8500rpm |

**NISSAN**

CLASS A

| 車名 | FAIRLADY Z |
|---|---|
| 形式名 | Z33 |
| エンジン | VQ35DE |
| パワー | 280PS/6200rpm |

**NISSAN**

CLASS B

| 車名 | SILVIA |
|---|---|
| 形式名 | S15 |
| エンジン | SR20DET |
| パワー | 250PS/6400rpm |

**TOYOTA**

CLASS B

| 車名 | ALTEZZA |
|---|---|
| 形式名 | SXE10 |
| エンジン | 3S-GE |
| パワー | 210PS/7600rpm |

**TOYOTA**

CLASS C

| 車名 | SPRINTER TRUENO |
|---|---|
| 形式名 | AE86 |
| エンジン | 4A-GEU |
| パワー | 130PS/6600rpm |

**TOYOTA**

CLASS A

| 車名 | Supra |
|---|---|
| 形式名 | [illegible] |
| エンジン | [illegible] |
| パワー | 280PS/5600rpm |

するするの試乗インプレッション続報!!

## 音に囲まれる、5.1chは最高!!

今作「BG4」の売りは、シリーズ初の外国車の登場もあるが、「BG」の進化の上で欠かすことのできない要素として「リアルへの追求」が挙げられる。

そのリアルへの追求の一環として今回は5．1chのサラウンドシステムを採用し、プレイヤーに視覚だけではなく聴覚からも車をドライブする臨場感を味合わせてくれるようになった。

実際にプレイをすると――これがまた本物のクルマに乗っているかのような感覚を、全身に与えてくれるのだ。

エンジン音は前から、排気音は後ろから、後輪が滑れば、そのスキール音が後ろから聴こえる。

単にその音がリアルなだけでなく、その音の位置まで再現することにより、クルマの状況を把握できるようになっているのだ。

これが、後方からの音をリアルに再現してくれるスピーカー。ロールケージにしっかりと取り付けられている。

事典　スポーツカーの代名詞的存在のFRだが、これから免許を取って新車のFRを買うとなるとちょっと厳しい。現在新車で販売されているFRは、ある程度お金が無いと買えないからだ。必然的に、若い人がFRを買おうとするなら中古車から選ぶことになる。この「BG4」に登場するクルマでは、既に新車で買えないものが半数近くも……。手ごろなFR車の復活はあるのだろうか？

# テクニックで勝負するなら やはりFF!

大衆車のほとんどはこのFFの駆動方式を採用しているため、『BG』に欠かせないスパルタンなスポーツカー以外にも、コンパクトサイズのファミリーカーも多数登場する。

FFには今回新たに操ることができるようになった車も多い。ミツビシのコルトプラスや、ホンダのアコード、マツダのアテンザなども新規参入している。特に注目すべきは、日産のマーチ。前作では1.4リッターのクルマで参入していたが、今作では1.2リッターモデルをオーテックジャパンがチューンしたマシンが登場する。その走り、期待できそうだ！

HONDA

| CLASS B | |
|---|---|
| 車　名 | INTEGRA |
| 形式名 | DC5 |
| エンジン | K20A |
| パワー | 220PS/8000rpm |

HONDA

| CLASS B | |
|---|---|
| 車　名 | ACCORD |
| 形式名 | CL7 |
| エンジン | K20A |
| パワー | 220PS/8000rpm |

MAZDA

| CLASS B | |
|---|---|
| 車　名 | ATENZA |
| 形式名 | GG3S |
| エンジン | L3-VE |
| パワー | 178PS/6500rpm |

MAZDA

| CLASS D | |
|---|---|
| 車　名 | DEMIO |
| 形式名 | DY5W |
| エンジン | ZY-VE |
| パワー | 113PS/6000rpm |

MITSUBISHI

| CLASS D | |
|---|---|
| 車　名 | COLT PLUS |
| 形式名 | Z23W |
| エンジン | 4A91 |
| パワー | 105PS/6000rpm |

NISSAN

| CLASS D | |
|---|---|
| 車　名 | MARCH |
| 形式名 | AK12 |
| エンジン | CR12DE |
| パワー | 108PS/6900rpm |

HONDA

| CLASS D | |
|---|---|
| 車　名 | Fit |
| 形式名 | GD4 |
| エンジン | L15A |
| パワー | 110PS/5800rpm |

TOYOTA

| CLASS B | |
|---|---|
| 車　名 | CELICA TRD Sports M |
| 形式名 | ZZT231 |
| エンジン | 2ZZ-GE |
| パワー | 200PS/7600rpm |

TOYOTA

| CLASS D | |
|---|---|
| 車　名 | Vitz |
| 形式名 | NCP13 |
| エンジン | 1NZ-FE |
| パワー | 109PS/6000rpm |

# 究極の走りを追求するなら やはりMR!

HONDA

| CLASS A | |
|---|---|
| 車　名 | NSX |
| 形式名 | [illegible] |
| エンジン | [illegible] |
| パワー | 280PS/7300rpm |

TOYOTA

| CLASS C | |
|---|---|
| 車　名 | MR-S |
| 形式名 | [illegible] |
| エンジン | [illegible] |
| パワー | 140PS/6400rpm |

モータースポーツにおいて速さのみを追求していくと、行き着くのはこのMRという駆動方式。前輪で操舵を行ない、後輪で駆動する操作性の良さプラス、重いエンジンを中央に搭載することで重量バランスが高くなるためだ。

使用できるのは、先日超高額な限定車を出して注目の集めた、世界に誇るホンダのNSX。そしてもう1台は、MRのエントリーモデル的存在でもあるコンパクトなトヨタのMR-Sだ。挙動は確かにピーキーではあるが、ドライビングテクニックを極めたいならこの駆動方式を選ぶべし。

もちろん後方からの視点は用意されているが、今作に至っては、絶対ドライバーズビューでプレイすることを勧める。

このシステムでは、自分の車から発生する音源のみではなく、周囲から聞こえる音についても同様に再現している。

つまり、マフラーサウンドやロードノイズなどが、音が発せられている場所から聞こえるため、画面外の敵車の位置を耳で確認することができるのである。

特にバトル時に強く感じたのだが、後ろにピッタリ張り付かれたときのプレッシャーが格段に増した。バックミラーにも映らない死角から、音のみが常に離れない感覚は、実車そのものといっても過言ではないだろう。

この感覚をより楽しむためにも、今作はドライバーズビューでのプレイをオススメしたい。

事典　後輪に動力を伝えるドライブシャフトが無いため、車内スペースが大きく取れるFF。一昔前までは、ファミリーカーやセダンに採用されることが多かった駆動方式だが、足回りやLSDの進化により、スポーツカーでも多く採用されるようになった。挙動も基本的に終始アンダーステアのため、安定した走りをしたいプレイヤーに向いているといえる。

# 新型機獣、続々出現！



現在好評放送中のアニメ『ゾイドジェネシス』から、早くも主人公ゾイド「ムラサメライガー」が参戦！　その巨大なブレードを使ったアグレッシブな闘いを繰り広げられる。

もちろん、ブレードアタックも使用可能だ！

スピノサウルス型ゾイドである、ダークスパイナー。背中の帆を変更することにより、全く違ったタイプの闘い方が可能となるゾイドだ。

少しずつその全貌が見えてきた『ゾイドインフィニティEX』。今回は、プレイヤーが最も気になる新規参戦ゾイドの紹介と、新規追加パーツの詳細を紹介しよう。また、初期選択可能ゾイドの変更点についても、簡単ではあるが解説している。そちらも要チェックだ。



担当:黒鉄タカスエ

ゾイドインフィニティEX
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：2レバー+4ボタン+カード
■発 売 日：2005年6月稼働予定
■使用基板：SYSTEM246

## FZ-006
# バスターフューラー

バーサークフューラーとバスターイーグルの合体形態で、アニメ『ゾイドフューザーズ』では主人公のライバルが搭乗していたゾイド。
その巨体の割に機動力は高く、バスターイーグルの力で飛行することも可能。

LZフェニックスのように、ジャンプ後ブーストボタンを押し続けると飛行可能。素早い動きで敵を翻弄し、荷電粒子砲をヒットさせろ！

射撃戦が得意ではあるが、もちろん近接戦も器用にこなせる。LZパンツァーの「バーニング・ビッグバン」のように武装を全弾発射する特殊攻撃「サーミック・バースト」を有している。

多数の兵器を装備した、砲撃戦に優れた虎型ゾイド、それがブラストルタイガーだ。同タイプのセイバータイガーと違い、射撃戦重視のゾイドとなっている。その分機動力が犠牲になっているので、実際のプレイでは位置取りが重要といえるだろう。

## EZ-076
# ブラストルタイガー

『ゾイドEX』を遊び倒すための基本事項

# 初期ゾイド変更点チェック

デフォルトで選択できる10機のゾイドたちの、前作からの主な変更点を紹介。機体によっては前作から闘い方を変更せざるを得ないものもあるので気を付けよう。

## バーサークフューラー

LZフェニックスと同じく、初期選択可能ゾイドへと格上げとなったバーサークフューラー。強力な装備兵器が少なく前作では苦戦を強いられたが、装備できる武装の追加、それぞれの武器の性能見直しにより、闘いやすくなっている。近接性能がアップしている点も要チェックだ。

## LZフェニックス

前作ではレア機体として、一部のプレイヤーしか乗り換えられなかったLZフェニックス。本作ではデフォルト機体への昇格となった。相変わらず使い勝手の良い光学兵器がそろっているので、初心者にオススメの機体だ。また、敵弾を防げる「ファイヤーガード」という新武装が登場している。

## セイバータイガー

前作では非常に安定した戦いができたセイバータイガー。本作でもその扱いやすさは健在で、これから始める人にも取っつきやすいゾイドといえる。使い勝手は良かったが残弾数に不安のあったガトリングユニットが光学兵器に変更になったことも、大きなプラスになるぞ。

## ライガーゼロ

前作では近接戦のみに頼らなければならず、苦戦を強いられたライガーゼロ。本作は全体的に近接戦闘を行ないやすく調整されているので、ライガーゼロにとっては有利になった。また、ストライクレーザークローの発動時間が1秒弱と非常に早くなったので、十分実戦に組み込めるようになった。

## レッドホーン

レッドホーンは相変わらず多数の兵器を装備できる。また、全体的にロックオン距離が見直されたため、相対的に遠距離の敵をロックできるようになった。これまで以上に遠距離でのプレッシャーが重要だ。ただし、キャパシティオーバーによるペナルティが大きくなったので、武装選択は慎重に。

## シールドライガー

シールドを展開して体当たりを行ない、ダウンを奪うという戦法が確立していたシールドライガーだが、本作ではシールドによる体当たりではダウンしづらくなった。しかし、シールドの衝撃値はある程度は残っているので、事前に細かくダメージを与えることでフォローしていこう。

## アイアンコング

アイアンコングも、レッドホーン同様ロックオン距離調整の恩恵にあずかったゾイド。装備できる武装も多数追加され、特に着弾後爆風が長時間残るウエポンパックDは、敵の動きを制限するのに役立つ。機動力に若干の不安は残るが、オプションパーツをうまく活用して戦っていこう。

## コマンドウルフ

コマンドウルフは、攻撃力の圧倒的な低さから、最も対戦で苦戦を強いられる機体だった。本作では、バスターキャノンSなどの高威力兵器が装備できるようになり、十分勝機が見えてきた。また、近接の素早さは相変わらずなので、持ち前の機動力を活かしトリッキーに戦っていこう。

## ジェノザウラー

前作では全ゾイド中トップクラスの近接性能を誇っていたジェノザウラー。その性能は本作でも健在だ。また、荷電粒子砲の発射スピードが上がり、実戦に組み込むことも夢ではなくなった。うまく使いこなせば、原作アニメ通りの強力な姿を見せ付けることができるぞ。

## ゴジュラス

ゴジュラス・ジ・オーガと並んで強力な機体だったゴジュラスだが、その強さの要であるロングレンジバスターキャノンが弱体化。近距離では敵にヒットしなくなった。とはいえ、威力は相変わらず高いので、ロックオン距離の長さを活かし、できるだけ敵を近付けさせない戦い方を心掛けよう。

# ZOIDSインフィニティEX パーツリスト

**本作で新たに追加されたパーツを紹介していこう。また、前作から引き継がれているパーツ類も、性能が細かく修正されている。それらも詳細が分かり次第フォローしていこう。**

| アイコン | 名称 | 装備可能機体(スロット) | 種別・キャパシティ | 解説 |
|---|---|---|---|---|
| | ウエポンパックD | IK (3)・PK (3) | 特殊(実弾)・4 | 単発のミサイルを真上に発射、相手のいる場所をある程度サーチして着弾する。着弾後は、巨大な爆風が長時間残り、ヒットすると大ダメージを与える。誘導性能は低めだが、相手の行動を制限するのに使えるぞ。 |
| | 小型スプレッドバインダー | CW (1)・ST (2)・KW (1)・GG (1・2)・GB (1)・BS (4)・MD (1) | ミサイル(実弾)・2 | 左右のユニットから1発ずつ、小型スプレッドランチャーと同じミサイルを発射する武器。威力は低めだが衝撃値が高く、機体によっては小型スプレッドランチャーと併せて使うことで、ダウンを奪いやすくなる。 |
| | バスターキャノンS | CW (3)・SL (1)・LZ (3)・ST (3)・KW (3) | 実弾キャノン(実弾)・4 | ゴジュラス系ゾイドが装備するロングレンジバスターキャノンを、一門だけ4脚ゾイドに装備可能にしたもの。ロングレンジバスターキャノンと同等の威力を誇り、特に射撃戦に不安のあったコマンドウルフやライガーゼロに装着すると効果を発揮する。 |
| | ロングレンジビームライフル | CW(3)・LZ(3)・ST(3) | ビーム(光学)・3 | ロングレンジライフルの光学兵器版。威力、弾速などはほぼ変わらないが、光学兵器になったことにより残弾数を気にせず使用できる。ただし、エナジーゲージの消費量は大きめなので、使用時はシステムダウンに注意しよう。 |
| | ウイングユニット | 全機体(オプション) | オプションパーツ・1 | ゾイドの旋回性能を向上させるオプションパーツ。これにより直立状態での相手の捕捉がより容易になる。砲台状態で相手を寄せ付けない戦い方が有効な重量級ゾイドに、特に有効なパーツだ。 |
| | スラスターユニット | 全機体(オプション) | オプションパーツ・4 | 装着したゾイドのダッシュ性能をアップさせるオプションパーツ。機動力に不安のあるゾイドはもちろん、もともと高機動な機体に装備しても効果を発揮する。キャパシティを圧迫するので、武装との兼ね合いをよく吟味しよう。 |
| | EXサスペンション | 全機体(オプション) | オプションパーツ・1 | ゾイドのステップ性能をアップさせるオプションパーツ。ステップで移動できる距離が大幅に増えるため、敵弾の回避がより容易になる。しかし、距離が長過ぎると近距離で戦闘する際に敵を視界から逃しやすくなるため、使いこなすのが多少難しい。 |

コマンドウルフ:CW /シールドライガー:SL /ライガーゼロ:LZ /ゴジュラス:GJ / LZフェニックス:PH /セイバータイガー:ST /レッドホーン:RH /アイアンコング:IK /ジェノザウラー:GS /バーサークフューラー:BF /ゴジュラス・ジ・オーガ:GO /ブレードライガー:BL / LZシュナイダー:SC / LZイエーガー:JA / LZパンツァー:PA /ケーニッヒウルフ:KW /ジェノブレイカー:GB /アイアンコングPK:PK /ディバイソン:DB /ライトニングサイクス:LS /ゴジュラスギガ:GG /マトリクスドラゴン:MD / BFシュトゥルム:BS /ロードゲイル:LG / LZイクス:LX /エナジーライガー:EL /ムラサメライガー:ML /バスターフューラー:BU /ブラストルタイガー:BT /ダークスパイナー:DS

## 新武装ピックアップ

### ブレードウイング

**装備可能機体(スロット)**
SC (4)
**種別・キャパシティ**
特殊(光学)・2

LZイエーガーのソニックブームに似たLZシュナイダーの専用武装。ソニックブームとは違い、自分の真横に対して衝撃波を放つ。

攻撃力に不安のあったLZシュナイダーに、強力な武装が追加された。うまく使いこなし、勝機を見いだそう!

### スプレッドランチャー

**装備可能機体(スロット)**
IK (1)・PK (1)
**種別・キャパシティ**
ミサイル(実弾)・3

着弾時に爆風を発生させる弾を撃ち出す、アイアンコング、アイアンコングPK用ランチャー。爆風にも攻撃判定が発生するため、狭い場所でダメージを与えるのに適している。

この武装を含め、衝撃値の高いものがそろっているコング系。連続でダウンを奪い、相手に何もさせず倒してしまえ!

### ツインミサイルカノン

**装備可能機体(スロット)**
PA (3)
**種別・キャパシティ**
ミサイル(実弾)・4

ハイブリッドキャノンを改良した新武装で、追尾性能の高いミサイルを発射する。ほかの武装と弾速が違うため、射撃のヒット率をアップさせられる。

LZパンツァーは、追加された武装を上手に使いこなすことで、十分闘える機体へと成長したぞ。

## 稼働まで秒読み段階！ 特徴的な対CPU戦に注目!!

**これまで長きにわたって紹介してきた本作だが、稼働までもう少しの辛抱。今回は対CPU戦の詳細が判明したので紹介しよう。また、AW-NET関連の続報にも注目だ。**

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2005年夏予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）



※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

Text：MVP

・ネオジオ バトルコロシアム・

## 対CPU戦の最後にはなつかしのボスキャラクターが!!

対CPU戦のボスキャラとして、オロチ細胞から[illegible]

盾のような大型飛び道具を放つこの必殺技。ジャンプで跳び越したり、下をくぐったりするのは困難？

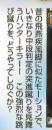
地面から無数の雷を吹き上げる！ 懐かしさを感じながらも、より強力になった性能に苦戦すること間違い無し。

Mizuchi
ミズチ

昔の飛燕疾風脚に似たモーションで、いきなり中段判定の突進蹴りを見舞うハンターキラー！ この強烈な跳び蹴りを、どうやってしのぐか？

### 対CPU戦はサバイバル形式!!

[illegible]

[illegible]時間切[illegible]か？

こん身のストレートを見舞う、超必殺技のキングストレートがさく裂！ ただでさえ痛いのに、空中連続技でしっかり決めてくることも……。「KOF NEOWAVE」のように、AW-NETの特典などで使えるようになるのだろうか？

Shin Shishioh
真獅子王

## お待たせ!! 次号よりついに攻略開始！

[illegible]

### メーカーより一言！

本当に長い間お待たせしてしまった「ネオジオ バトルコロシアム」ですが、稼働日は今年の夏を予定。もう間もなくです。ネオジオキャラの集大成ともいえる本作、ご期待ください！

## AW-NET™ 追加情報
### ファイトマネー獲得イベントで盛り上がれる!!

[illegible]

ダブルアップの選択画面。自らの体力を減らせば、ファイトマネーが増加！

# アーケードニュースアナライズ

6月になると、そろそろ憂鬱な梅雨の季節。何かお気に入りのゲームを見つけて、沈んだ気分にならないようにしたいものです。さて今月は、PS2とXboxで発売されるカプコンの対戦格闘ゲームの情報や、二カ月ぶりのこなみるくの新製品情報、トッププレイヤーによる『ハイパーストII』の攻略DVDなどを紹介。闘劇が終わっても、格ゲー熱はさめやらず！

*Release*

## カプコンの2D対戦格闘二作がパワーアップして家庭用で登場！

### 格闘ゲーマーたるもの、この珠玉の二本を見逃すな！

http://www.capcom.co.jp/

2005年5月〜6月は、カプコン2D格闘の移植ラッシュ！　ここでは、それぞれXboxとPS2で発売される、珠玉の2タイトルを紹介しよう。

**カプコン ファイティングジャム**

| | |
|---|---|
| ■メーカー | カプコン |
| ■ジャンル | 2D対戦格闘 |
| ■発　売　日 | 2005年6月16日 |
| ■対応機種 | Xbox専用 |
| ■価　　格 | 5,040円(税込) |

### ●カプコン ファイティングジャム

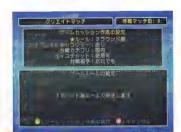
闘劇'05FINALでの激戦が記憶に新しい本作。昨年のPS2への移植に続き、Xbox版が2005年6月16日に発売されるぞ。

Xbox版では、隠しキャラである豪鬼とパイロンが、通信対戦時に限り、デフォルトで使用可能になっているのが特徴。もちろん、高速回線による、タイムラグの無い対戦環境や、ボイスチャットなどを実装しているので、心置きなく対戦を楽しめる一本だといえる。

**ライター アールのプレイインプレッション**

相手がアナカリスのときのみ、オリコン中にダウン投げができたり、ムクロでスキ無し爆龍昇ができたりと、ゲーセンで培ったネタがそのまま使えるのがうれしい！　ゲーセンではまったなら買うしか無い！

**ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション**

| | |
|---|---|
| ■メーカー | カプコン |
| ■ジャンル | 2D対戦格闘 |
| ■発　売　日 | 2005年5月19日(発売中) |
| ■対応機種 | Playstation 2専用 |
| ■価　　格 | 5,040円(税込) |

**PRESENT!**
カプコン様から、Xbox専用ソフト『CAPCOM FIGHTING Jam』と『ヴァンパイア』のアメリカンコミック『DARK STALKERS Vol.1』を3名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、49ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

### ●ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション

今なお高い人気を誇る名作『ヴァンパイア』シリーズ5タイトルが1本に収録された豪華な一本。先月号の当コーナーで紹介したトレーニングモードや、歴代作品のイラストなどが見られるアートギャラリーに加え、隠し要素として、『ヴァンパイアセイヴァー』、『ヴァンパイアハンター2』、『ヴァンパイアセイヴァー2』をベースにしたアレンジバージョンが3本あることが分かった。アレンジ版の出現方法は？　そしてその全ぼうは……？　買ってその目で確かめるしか無い！

**ライター アールのプレイインプレッション**

こちらも移植はかなり忠実。ダークガロンや朧ビシャモン、シャドウ、マリオネットなど、アーケード版での隠しキャラがそろい踏み。使用方法は原作と同じなので、一通り使ってみよう！　そのうち何かいいことがあるかも……？

Release

## 懐かしのドット絵がそのまま立体に!?　新感覚ホビー「.S(ドッツ)」登場!

http://dot-s.net/

2005年7月、株式会社トミーテックから、ドット絵を作って遊べる新感覚のブロックトイが発売される。その名は「.S(ドッツ)」。16個×16個の穴が空いているベースに、色とりどりのピンを指すことで、立体的なドット絵を作成することができるという寸法だ。「.S」第一弾となる7月発売のラインナップは、スーパーマリオブラザーズ(Aセット、Bセット)、パックマン、ディグダグ、スペースインベーダーの全5種類。各セットには色とりどりのピン520本が付属するので、セット名にとらわれず、さまざまなキャラを作って遊ぶことができるぞ!　君は果たして何種類のゲームキャラが作れるかな?



ドット打ちの鬼と化せ!

ベースとなるパネルは1セットにつき2枚付属するので、本人の技量次第でこんなゲーム中のひとコマを再現できるぞ!　「.S」でたっぷり遊んで、目指せドット絵師!?

### .S(ドッツ)

- **発売日**:2005年7月予定
- **発売元**:株式会社トミーテック
- **価格**:987円(税込)
- **内容物**:ピン520本、ジョイントパーツ2個、パネル2枚
- **ラインナップ**:スーパーマリオブラザーズ(Aセット)、スーパーマリオブラザーズ(Bセット)、パックマン、ディグダグ、スペースインベーダー

PRESENT!　トミーテック様から、今回紹介した「.S(ドッツ)」をセットで2名様分いただきました。詳しい応募方法は、49ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

## こなみるく2005年5月の新製品!

http://www.konamilk.jp/

こなみるくから、現在発売中の新製品の情報をお届けするぞ。

2005年5月30日現在、『クイズマジックアカデミー』から、キーホルダー　マラリヤが924円(税込)、で『ポップンミュージック』からは、キーホルダー　キキョウとキーホルダー　RGBがそれぞれ924円(税込)、いろはボールペンが787円(税込)で、それぞれ好評発売中!

定番のキーホルダーに加え、今回はおしゃれなボールペンが登場!　キミはどれにする?

PRESENT!　こなみるく様から、今回紹介した、2005年5月発売の製品を、それぞれ2名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、49ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ボールペンは、その落ち着いたデザインが、場所を選ばず使えそう。定番のキーホルダーも見逃せない。



Event

## ツユならぬタレが絶品なんじゃ!

http://www.namco.co.jp/tp/

G.Wであろうが夏休みであろうが、1年中、月替わりでさまざまな餃子が楽しめる……それがナムコ・ナンジャタウン内、池袋餃子スタジアム～名人編～。そんな餃子スタジアムで、今月は、「ベトナム 中華料理 華福」が出店されるんじゃ!(2005年6月2日(木)～6月30日(木)まで)

エビを丸ごと使ったこの上無く豪華なベトナム風蒸し餃子(バンクン)や、三カ月間(!)寝かせて熟成させたタレが絶品な焼き餃子など、中国料理とベトナム料理を融合させた餃子が楽しめるんじゃ!

また、毎年恒例の、プリン博覧会が合わせて開催されるぞよ。(2005年6月4日(土)～8月31日(木)まで)日本全国から、実に200を超える種類のプリンどもが集結してしまうんじゃ!　甘党ならずとも、こちらもしっかりチェックしておくんじゃぞ。

人の噂も75日。だが、タレは90日放置プレイなんじゃ!

PRESENT!　ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、49ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

## 『ハイパーストII』の攻略DVD登場!

http://www.inhgroup.com

数々のアーケードゲームの攻略DVDを発売している株式会社INH。同社から、2005年6月30日に、『ハイパーストII』の攻略DVDが発売されるぞ!　収録されているコンテンツは、ウメハラ選出のトッププレイヤーによるトーナメントを収録した**「X-MANIA外伝 ストリートファイターII最強決定トーナメント完全収録」**、上記X-MANIA外伝で実現しなかった組み合わせによる対戦を収めた**「ストII界最強16名による夢のベストバウト集」**、門外不出の究極コンボを収録した**「超絶INSANITY連続技集」**、旧基板を使用したネタが満載の**「THE真空投げ ストII超常現象」**の四つ。本DVDのタイトル、“STARTING OVER”とは、“再出発”という意味。かつて『ストII』シリーズをやり込んでいた人は、これを見て再びやり込んでみてはいかが?

トッププレイヤーたちによる白熱の対戦をところ狭しと収録した本作!　果たして勝者は!?

### THE STARTING OVER HYPER STREET FIGHTERII

- **発売日**:2005年6月30日
- **発売元**:株式会社INH
- **販売元**:株式会社エンジン(たのみこむ)
- **価格**:6,090円(税込)
- **内容物**:DVD×1枚、CD×1枚、A5版サイズ小冊子×1冊
- **購入特典**:
  - ・サントラCD ストリートファイターII リミックストラックス　崎元 仁氏、岩田 匡治氏、並木 学氏、金田 充弘氏ほか、豪華メンバーによるリミックスを収録!
  - ・ヨガ本HYPER ～ストリートファイターIIが10倍強くなる本～　製作はスパIIX全国大会優勝者、FOO助氏(YSB)が担当!

PRESENT!　株式会社INH様から、『ハイパーストII』攻略DVD「THE STARTING OVER HYPER STREET FIGHTERII」を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、49ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

# ゲーセン横丁　出張かわら版

## ケイブ携帯サイト「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」最新情報！

**テレサ** 皆さま、ローズ・ガーデンへようこそ。私、当庭園の主、テレサ・ローズと申します。
**女の子1** （もぎゅもぎゅ）ママ～、お菓子もう無いよう？　メイディもっとビスケット……むぎゅ!?
**テレサ** 次回より当お茶会の席では、ゲーセン横丁発、『鋳薔薇』をより楽しめるFLASHミニゲームや企画についての情報を、娘たちとご紹介して参ります。なお、5月末より配信しているミニゲームは15パズル形式で、見事クリアされますと、**その絵柄が待ち受け画像として**……。
**女の子1** メイディ！　ぼくの分を取るな～!!
**テレサ** （ため息を漏らしつつ）私の娘たちの紹介については、次回からということで――」

※今回掲載している画面写真は開発中のものです。

## 教えて!! 虫姫さまっ

**アキ**：ついにvodafone3G版の『虫姫さま外伝』が登場したよ。かなり充実した内容だね……。
**レコ姫**：わ！　タイトル画面でモードを選ぶたびに、「おぶしょん～」とか「甲獣じゅかん～」とか、しゃべるしゃべる～!!
**アキ**：……じゅ、じゅかん？（ぽっ）
**レコ姫**：自機は性能が違う四種類のわたし(?)が用意されているんだって！　いろんな遊び方ができそうだね～。
**アキ**：うん。あと、これも……。
**レコ姫**：え？　**『虫姫さま』本編がついに携帯アプリに!?**
あ、そういえばいつの間にか本名ばらしの刑？
**アキ**：PS2版が出るし、ね。まぁ、携帯アプリに関しては続報を待て、というところかな。ふふ……。

### レコ姫大図解

御髪の色も鮮やかな、四人のレコ姫の性能を徹底紹介！
①標準型：すべてにおいて平均的な性能を持つ。
②パワー型：サクレツの実を多く持つが、移動速度は遅い。
③スピード型：移動速度は速いが、キンイロが敵弾を防がない。
④孤高型：レコ姫の能力は高いが、キンイロの特殊能力が無い。

携帯アプリ版製作快調！

これは間違い無く、『虫姫さま』本編!?ついに携帯で、姫さまの旅路が再現されるぞ！　『虫姫さま外伝』のエンディングと併せて、感動の結末をぜひその目で!!

タイトル画面からして、姫さまがしゃべりまくる3G版『虫姫さま外伝』。このボイスだけで癒される！

四人のレコ姫は色が違うだけでなく、性能の違いが楽しめる。キミならどの姫さまを選ぶ!?

## 店長（代理）と仮面のゲー横よもやま話

セセリ祭開催!?

**ゲー横店長代理（以下店代）**：『鋳薔薇』、『虫姫さま』に負けじと、5月中旬より『エスプガルーダDX』vodafone版が配信中～!!
**アルカデ仮面（以下仮面）**：今回狭いですから大声は……む!?　1面&5面ボスのセリが完全フルボイス!?　祭りかッ!?
**店代**：これでジャコウもにっこりですよ！
**仮面**：いや、それはどうかと（汗）。あと、いくつか隠しモードがあるようですが……。
**店代**：隠しの出現条件は、質問多数の『大往生DX』の隠しコマンドなどと併せて、ゲー横で公開中です。要チェックですよ！

（セセリだけが）完全再現のフルボイス！　祭開催！

## てあたりしだいゲームリスト

2005年5月20日現在

| タイトル | メーカー | ジャンル |
| --- | --- | --- |
| ●2005年6月発売予定のタイトル | | |
| スピカ☆アドベンチャー | タイトー | アクション |
| ゾイドインフィニティEX | タイトー | アクション |
| バトルギア4 | タイトー | レース |
| DANCE 86.4 FUNKY RADIO STATION | コナミ | 音楽シミュレーション |
| ●2005年7月発売予定のタイトル | | |
| [illegible] | ナムコ | お祭りバラエティゲーム |
| HOMURA | スコーネック／タイトー | 縦スクロールシューティング |
| [illegible] | ナムコ | アイドル育成シミュレーション |
| ●2005年夏発売予定のタイトル | | |
| アヴァロンの鍵 弐 [illegible] | セガ | ボードゲーム |
| サムライスピリッツ 天下一剣客伝 | SNKプレイモア | 2D対戦剣劇 |
| ダイダロスの迷宮 | アルゼ | ネットワーク対応[illegible] |
| ハリキリオンライン プロ野球2005Ver.(仮) | タイトー | オンライン野球シミュレーション |
| ラジルギ | マイルストーン/エイブルコーポレーション | ケータイ感覚シューティング |
| 兎 -野性の闘牌- オンライン | [illegible]／タイトー | オンラインタッグ対戦麻雀 |
| 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T. | バンプレスト | チームバトルアクション |
| NEOGEO BATTLE COLISEUM | SNKプレイモア | 2D対戦格闘 |
| [illegible] | セガ | ゴルフ |
| TypeTunes | アルゼ | 音楽タイピング |
| WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005 | セガ | スポーツゲーム |
| ●2005年冬発売予定のタイトル | | |
| マリオカート アーケードグランプリ | ナムコ | レース |
| COBRA THE ARCADE(仮) | ナムコ | ガンシューティンング |
| ●2005年発売予定のタイトル | | |
| アンダーディフィート | グレフ | 縦スクロールシューティング |
| 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー | バンプレスト | タクティカルカードバトルゲーム |
| 対戦ホットギミック5 未来永劫(みらいへごー) | クロスノーツ | 脱衣麻雀ゲーム |
| [illegible] | SNKプレイモア | アクションシューティング |
| SORCERIAN LEGEND(仮称) | アルゼ | アクションRPG |
| THE KING OF FIGHTERS XI | SNKプレイモア | 2D対戦格闘 |
| VM・JAPAN ～幻符乱戦記～(仮称) | アルゼ | リアルタイムストラテジーシミュレーション |
| ●発売時期未定のタイトル | | |
| セガネットワーク麻雀MJ3 | セガ | ネットワーク対戦麻雀 |
| [illegible] | タイトー | ガンシューティング |
| 英雄伝説 AC(仮) | アルゼ | 未定 |
| 式神の城III(仮称) | アルファシステム／タイトー | シューティング |
| DragonSlayer AC(仮) | アルゼ | 未定 |
| Half-Life2アーケード(仮) | Valve Corporation／タイトー | ガンシューティング |
| The Battle of DRUAGA(仮) | ナムコ | アクションロールプレイングストラテジーゲーム |
| XANADU AC(仮) | アルゼ | 未定 |
| [illegible] | KIPUS／ギルド | 3Dオンライン格闘ゲーム |
| Ys AC(仮) | アルゼ | 未定 |

# ゲームセンターマップ

## 首都圏捜索隊編

埼玉県

**今月の首都圏探索隊は、埼玉県春日部市に突貫！　春日部駅周辺のゲームセンターを紹介するぞ。GWの真っ只中というかきいれ時にもかかわらず、取材に応じてくださったお店に感謝!!**

### 行ってきた人たち

イラスト：斉藤コーキ

押絵羽子板がキレイな春日部！

財布の中がゲームに使うカードでいっぱい。お金が無いハズなのにブ厚いサイフを見て涙してしまう今日このごろ。

岩下隊員

川俣隊員

最近発売されたDVDに触発され、数年ぶりに『エイリアン VS. プレデター』をプレイ。映画よりも断然面白いことを再確認！

---

「KOF2002」の対戦で盛り上がれ！

## ゲームファンタジア春日部店

所 埼玉県春日部市中央1丁目8-15　春日部セントラル 1～2F
☎ 048-755-2760
営 9:00～23:45

**川俣**「1Fがビデオゲームとプライズ。2Fがメダルゲームという構成ですね。対戦格闘ゲームには、特に力を入れているようです」
**岩下**「どれどれ……おお！　『KOF2002』の対戦台が、なんと3セットも!!　学生を中心に『鉄拳5』や『GGXX#RELOAD』も盛り上がっており、対戦相手に困らないのがうれしいね」
**川俣**「『麻雀格闘倶楽部4』やメダルゲームで、まったり遊ぶのもいいですよ～」

**スタッフより**

『鉄拳5』や『メルブラAC』などの対戦が熱い！人気の『麻雀格闘倶楽部4』や、プライズゲーム、メダルゲームも盛りだくさん。アルカディア読者の皆さま、ぜひご来店ください！

1Fには『バトルギア3』や『ゾイドインフィニティ』などの、大型筐体もアリ。

今回取材したお店の中で、春日部駅に最も近い場所にあるのがココ。ズラリと並ぶ対戦格闘ゲームには、夕方以降人だかりができる。

プライズはクレーンゲームがメイン。大小さまざまなヌイグルミがてんこ盛りだ。

小さな子供からお年寄りまでが集う、アットホームな雰囲気のメダルコーナー。

プライズ

http://www.adores.jp/tenpo/kasukabe.html

---

メダルゲーマー、一度はおいで！

## Got'ya!(ガッチャ)春日部店

所 埼玉県春日部市小渕201-1
☎ 048-763-1201
営 10:00～24:00

**岩下**「照明を落とした店内に流れるジャズの調べが心地いい……。う～ん、アダルト！　国道16号線沿いに店を構えていることもあり、車で来店する大人のお客さんが多いようだ」
**川俣**「駐車場もバッチリ完備されていますよ。1Fがプライズと、パチスロなどのメダルゲーム、2Fには『スターホース』をはじめとした大型メダルゲームが設置されていますね」
**岩下**「コーヒーのサービスもうれしい！」

**スタッフより**

We are Professional Medal Game Operator!　カジノテイストをとても大切にしています。最新機種をいち早く取りそろえ、皆さまのご来店をお待ちしております。

パチンコ&パチスロコーナーには、休憩所が完備されている。ゆったり遊べるぞ。

アダルトムード満点の2F。『麻雀格闘倶楽部4』も8台設置されている。

『GIリーディングサイアー3』は、1Fにあるメダルゲームの中ではひときわ際人気がある。大勢のお客さんが付いていたぞ。

プライズ

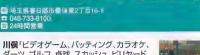
http://www.gotya.jp

---

実は春日部にはよく行くんですよ。夜、仕事が終わって家に帰るために電車に乗り、疲れ果ててグーグー寝てたらそこは春日部。ああ、今日も寝過ごした……。そんな春日部へは、都内からなら約1時間。中目黒や上野といった日比谷線の駅から、東部伊勢崎線への直通電車に乗れば1本で到着です。そう、たった1本で行けちゃうんですよね……（涙）。（岩下）

これぞまさに娯楽の殿堂!

## JJ CLUB 100 春日部店

埼玉県春日部市備後東2丁目16-1
☎ 048-733-8100
営 24時間営業

**川俣**「ビデオゲーム、バッティング、カラオケ、ダーツ、ゴルフ、卓球、スカッシュ、ビリヤード、などなど、娯楽がギュっと詰まった総合アミューズメントスポットです。なんとこれらが15分105円で遊びたい放題！」
**岩下**「釣り堀やストリートバスケ、それにマンガコーナーまであるよ！　よし、川俣隊員、24時間耐久勝負としゃれこみますか!!」
**川俣**「疲れたらリラックスルームへどうぞ〜」

ビデオゲームはレトロ系が中心。『大魔界村』や『ストライダー飛竜』などもある。

**スタッフより**

盛りだくさんの遊びが24時間、お客さまをお待ちしております。車を55台収用可能な駐車場も完備！　ご家族、友人がたとご一緒に、ぜひお立ち寄りください!!

遊び疲れたら、まったりマンガを読むのもいい。インターネットコーナーもある。

ストリートバスケが楽しめるマルチコート。ボールはカウンターにて無料で貸してくれる。仲間と一緒に、心地よい汗をかこう！

スポーツ

http://www.jjonline100.jp/shop/kasukabe/index.html

ゲーム漬けの一日を送りたいアナタに!

## 埼玉レジャーランド

埼玉県春日部市大字増富163-1
☎ 048-763-4061
営 24時間営業(メダルコーナーのみ9:30〜24:00)

**岩下**「広大なフロアいっぱいに広がるゲーム、ゲーム！　ゲーム!!　ビデオゲームはもちろん、大型筐体の台数がハンパじゃないな」
**川俣**「あまりに種類が多く、レースゲームとパチスロの台数は数え切れませんでしたよ。人気沸騰中の『三国志大戦』や『WCCF』、など、カードゲームもかなり充実してますね」
**岩下**「『ムシキング』や『ラブ&ベリー』といったキッズ向けゲームも抜かり無し！」

現在ダントツの一番人気は『三国志大戦』。常に満員御礼でギャラリーも多い。

**スタッフより**

子供から大人まで、幅広いお客さまにお楽しみいただけるアミューズメントパークです。イベントのリクエストもお待ちしておりますので、スタッフまで気軽に声をお掛けください！

ジュースやカップラーメンの自販機が置いてある、軽食コーナーもアリ。

春日部の猛者が集う対戦コーナー。『鉄拳5』や『メルブラAC』はもちろん、新作『旋光の輪舞』もいち早く稼動中。

ビデオゲーム　パチスロ　その他

シール機と音ゲーのメッカ

## アミューズメントプレイス ファンファン春日部店

埼玉県春日部市粕壁東2丁目3-30
☎ 048-761-1004
営 10:00〜24:00

**川俣**「入り口付近は女性客で大賑わい！『COCOA』や『雪月花』といったシール機が大盛況ですね」
**岩下**「『メルブラAC』や『GGXX#RELOAD』の対戦が熱い！　『ギタフリV』をはじめとする音ゲーもスゴイ人だかり！」

対戦台では、猛者たちが白熱のバトルを展開。

シール機コーナーは基本的に女性限定。華やかな雰囲気だ。

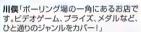
**スタッフより**

シール機は全台300円！　人気機種を取りそろえています。撮れば撮るほどお得なポイントサービスも実施中！　ぜひご来店ください。

プライズ

春日部で音ゲーやるならここだ!

## イリンクス春日部

埼玉県春日部市中央1丁目17-3 春日部ターキーボウル1F
☎ 048-763-6125
営 10:00〜23:00

**川俣**「ボーリング場の一角にあるお店です。ビデオゲーム、プライズ、メダルなど、ひと通りのジャンルをカバー！」
**岩下**「コナミの人気タイトルをはじめ、音ゲーが充実しとる。お、店長セレクトによるレトロゲームもあるよ！」

パチスロには、設定6の超サービス台も。これはやるしかッ！

『ポップンミュージック12 いろは』は、長蛇の列が人気の証！

**スタッフより**

新旧音ゲーを始め、『麻雀格闘倶楽部4』や『鉄拳5』などをそろえております。ボーリング場にいらしたお客さまも、ぜひお立ち寄りください！

音楽ゲーム　プライズ　ビデオゲーム

http://ilinx.ktplan.jp/

誕生日の人には1回サービス!

## ジョイスポット(プリクラハウス)春日部

埼玉県春日部市中央1丁目9-6
☎ 048-755-0121
営 11:00〜21:00(金・土のみ11:00〜22:00)

**岩下**「男性のみの来店は御法度のシール機専門店に、野郎二人で突入！　うぉ〜、明るく清潔な店内が眩しいぜ!!」
**川俣**「最新機種の『グラマラス』や『エンジェルクィーン』、『麗華』などに人気が集中しているようですよ」

設置された数あるシール機の中でも人気抜群『グラマラス』。

夕方以降、学校帰りの女性グループが押し寄せる。

**スタッフより**

大塚家具の裏手にある、女性のためのシール機専門店です。さまざまなサービスが受けられるポイントカードを実施していますので、ぜひご来店を！

春日部といえば、子供に大人気のアニメ「クレヨンしんちゃん」の舞台となっていることで有名な地。駅周辺はさぞかししんちゃんでいっぱいなんだろうな……と期待していたものの、しんちゃんの「し」の字も見当たらず、ちょっぴり拍子抜けしてしまいました。しかし、原作に出てくる大型百貨店を目にしたときは思わずニヤリ。ちょっと得した気分になれましたよ。(川俣)

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

# アーケードゲーム人気ランキング TOP30（集計期間：2004.10.1～2005.3.31）

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | 機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX（発売元・バンプレスト 開発／販売元・カプコン） | 1,203.1 |
| 2 | 鉄拳5〈ナムコ〉 | 1,095.1 |
| 3 | Virtua Striker 4〈セガ〉 | 832.9 |
| 4 | Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉 | 637.5 |
| 5 | THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE〈SNKプレイモア／サミー〉 | 524.4 |
| 6 | GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／サミー〉 | 473.0 |
| 7 | WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉 | 416.5 |
| 8 | 虫姫さま〈ケイブ／ AMI〉 | 339.3 |
| 9 | CAPCOM FIGHTING Jam〈カプコン〉 | 323.9 |
| 10 | THE KING OF FIGHTERS 2003〈SNKプレイモア〉 | 318.8 |
| 11 | 兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈纛／タイトー〉 | 318.8 |
| 12 | ESPGALUDA〈ケイブ／ AMI〉 | 308.5 |
| 13 | 天地を喰らうII -赤壁の闘い-〈カプコン〉 | 282.8 |
| 14 | ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ・彩京〉 | 272.5 |
| 15 | 新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ！〈アルゼ〉 | 236.5 |
| 16 | THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉 | 231.4 |
| 17 | ぷよぷよフィーバー〈セガ〉 | 210.8 |
| 18 | TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ・彩京〉 | 205.7 |
| 19 | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR〈ビデオシステム〉 | 200.5 |
| 20 | E雀ハイスクール〈セイブ開発〉 | 185.1 |
| 21 | Power Smash 2〈セガ〉 | 185.1 |
| 22 | 上海 万里の長城〈テクモ／サンソフト・サクセス〉 | 174.8 |
| 23 | 幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～〈SNKプレイモア〉 | 154.2 |
| 24 | ライデンファイターズJET〈セイブ開発〉 | 144.0 |
| 25 | STRIKERS 1945 PLUS〈クロスノーツ・彩京／ SNKプレイモア〉 | 135.5 |
| 26 | COLUMNS 97〈セガ〉 | 128.1 |
| 27 | MR.DRILLER GREAT〈ナムコ〉 | 125.9 |
| 28 | 中国龍2001〈IGS〉 | 123.4 |
| 29 | THE RUMBLE FISH 2〈ディンプス／セガ〉 | 113.1 |
| 30 | MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉 | 102.8 |

※背景の色が白いタイトルは第六回アルカディア大賞の集計期間内に発売されたタイトルです。

## ビデオゲームランキング

### 上半期は『鉄拳5』が大爆発

アルカディア大賞は、10月1日から9月31日の1年を集計期間としている。今回は、そのうちの上半期の途中経過とともに、この半年を振り返ってみたい。

注釈にもあるが、左表の白地のタイトルが、集計対象期間にリリースされたゲーム。つまり、それ以外は対象機種ではないため、アルカディア大賞にはノミネートされることはない。

さて、そうした条件下で見てみると、対象タイトルが少ないように思える。これは、集計期間が短いことや、アーケードタイトルの最盛期は夏という風潮もあり、まだ出そろっていない、という見方が自然だろう。

さて、そんな中での大健闘は『鉄拳5』と『Virtua Striker 4』。昨年末から今年初頭にかけての二大人気作が見事にランクインした格好だ。特に『鉄拳5』のインカムは理論的な最高値といわれる数値(400プレイ／日)を記録。1プレイ約2分として14時間営業中、ずっとプレイされていた計算だ。近年稀に見るヒットといってもいいだろう。現在の月間ランキングでも1位を継続しており、今後の伸びにも期待したい。

| 順位 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1 | Quest of D〈セガ〉 | 1,344.3 |
| 2 | 麻雀格闘倶楽部3〈コナミ〉 | 1,195.9 |
| 3 | WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003〈セガ〉 | 915.5 |
| 4 | 太鼓の達人 6〈ナムコ〉 | 705.2 |
| 5 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉 | 614.4 |
| 6 | セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉 | 536.1 |
| 7 | drummania10thMIX〈コナミ〉 | 416.5 |
| 8 | Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦〈ナムコ〉 | 395.9 |
| 9 | pop'n music 12 いろは〈コナミ〉 | 362.9 |
| 10 | QUIZ MAGIC ACADEMY II〈コナミ〉 | 305.2 |
| 11 | Dragon Chronicle 伝説のマスターアーク〈ナムコ〉 | 284.5 |
| 12 | アヴァロンの鍵 弐 –秩序と戒律–〈セガ〉 | 259.8 |
| 13 | TIME CRISIS 3〈ナムコ〉 | 255.7 |
| 14 | 三国志大戦〈セガ〉 | 247.4 |
| 15 | GHOST SQUAD〈セガ〉 | 206.2 |
| 16 | DrumManiaV〈コナミ〉 | 197.9 |
| 17 | beatmania IIDX11 IIDX RED〈コナミ〉 | 189.7 |
| 18 | アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の襲〈セガ〉 | 185.6 |
| 19 | スリルドライブ2〈コナミ〉 | 181.4 |
| 20 | pop'n music 11〈コナミ〉 | 177.3 |
| 21 | THE HOUSE OF THE DEAD III〈セガ〉 | 152.6 |
| 22 | BATTLE CLIMAXX！〈コナミ〉 | 144.3 |
| 23 | BATTLE GEAR 3 Tuned〈タイトー〉 | 123.7 |
| 24 | QUIZ MAGIC ACADEMY〈コナミ〉 | 115.5 |
| 25 | SEGA GOLFCLUB Network ProTour〈セガ〉 | 107.2 |
| 26 | セイギノヒーロー〈コナミ〉 | 99.0 |
| 27 | TIME CRISIS 2〈ナムコ〉 | 82.5 |
| 28 | GUITARFREAKS11thMIX〈コナミ〉 | 78.4 |
| 29 | GuitarFreaksV〈コナミ〉 | 61.9 |
| 30 | WORLD COMBAT〈コナミ〉 | 57.7 |

※背景の色が白いタイトルは第六回アルカディア大賞の集計期間内に発売されたタイトルです。

## コックピット・アップライトランキング

### 下半期に盛り返すゲームは果たしてどれか……？

ビデオゲームの項でも触れた条件に照らし合わせると、この上半期における最高人気タイトルは『pop'n music12 いろは』ということになる。次点が『QUIZ MAGIC ACADEMY II』。共にコナミの作品だが、ベスト10圏内の強豪タイトルに一歩及ばずといったところか。

この上位機種は、どれもヒット作ばかりであり、このカテゴリーのタイトルはゲーム寿命も長く、ロングヒットになる傾向もある。そうした中で上位に食い込むのは至難の業だ。ゆえに『pop'n ～』と『QUIZ ～』は大健闘といえるだろう。

続く14位には『三国志大戦』が控えている。まだ集計期間が短いが、月間ランキングでは初登場1位だ。これから人気が高まることは十分に予測できる。

また、これからリリースされる新作がジャンプアップしてくる可能性もある。現在12位に甘んじている『アヴァロンの鍵 弐 -秩序と戒律-』の続編『鍵聖戦』もさらなる上位を目指せるだろう。

このように、今期の集計対象機種が9位から17位に固まってランキングされている分、余談を許さない状況だといえる。

### 協力店舗一覧

| 店舗 | 住所 | 電話 |
|---|---|---|
| アドアーズ サンシャイン店 | 東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F | ☎03-3971-9601 |
| アドアーズ ミラノ店 | 東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F | ☎03-3200-0884 |
| アドアーズ渋谷店 | 東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F | ☎03-3496-5856 |
| アドアーズ町田店 | 東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F | ☎042-724-1477 |
| アドアーズ八王子店 | 東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F | ☎0426-48-1288 |
| 大久保アルファステーション | 東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル | ☎03-5330-8595 |
| 釧路スガイ・ゲームブルブル | 北海道釧路市北大通6-1-2-2 | ☎0154-22-8670 |
| クラブ セガ 天文館 | 鹿児島県鹿児島市千日町15-7 | ☎099-224-6851 |
| ゲームプラザキューティ | 大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 | ☎06-6632-0170 |
| KO-HATSU（コーハツ） | 大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F | ☎06-6352-3007 |
| スーパーヒーロー山科店 | 京都府京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F | ☎075-502-5765 |
| スガイ北24 | 北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39 | ☎011-757-8540 |
| セガ ワールド 高山 | 岐阜県高山市上岡本町7-7 | ☎0577-35-5077 |
| セガ ワールド 生桑 | 三重県四日市市生桑町字河原崎299-1 | ☎0593-32-9988 |
| セガ ワールド 静岡 | 静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F | ☎054-252-3591 |
| チャレンジャー追手門店 | 大阪府茨木市西安威1-5-21 | ☎072-643-4444 |
| 天神ギーゴ | 福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F | ☎092-724-5971 |
| トライアミューズメントタワー | 東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル | ☎03-5295-2345 |
| ハイテクセガ柏 | 千葉県柏市柏1-1-11 丸井VAT館B1 | ☎0471-63-9844 |
| プラボ京都南店 | 京都府向日市森本町佃15-7 | ☎075-924-6262 |

上記ランキングのデータは、アルカディア編集部が独自に調査し集計した結果を指数化したものです。

# ARCADIA PRESENT アルカディア読者プレゼント

**締め切り**
2005年6月27日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。※商品の発送は締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

## コナミスタイル様ご提供

6 『ポップンミュージック』キーホルダー RGB

4 『ポップンミュージック』ボールペン いろは

7 『クイズマジックアカデミー』キーホルダー マラリア

5 『ポップンミュージック』キーホルダー キキョウ

こなみるく様より、『ポップンミュージック』ボールペン いろは、『ポップンミュージック』キーホルダー キキョウ、『ポップンミュージック』キーホルダー RGB、『クイズマジックアカデミー』キーホルダー マラリアをそれぞれ2名様にプレゼント！

## コナミ様ご提供

3 アナログレコード「RED TRAXX」

2 あさき氏サイン入りピック

コナミ様より、あさき氏サイン入りピック、『beatmaniaIIDX11 IIDX RED』のIR参加者に抽選でプレゼントされたアナログレコード「RED TRAXX」を各3名様にプレゼント！

## INH様ご提供

1 攻略DVD「THE STARTING OVER HYPER STREET FIGHTERII」

INH様より、『ハイパーストII』攻略DVD「THE STARTING OVER HYPER STREET FIGHTERII」を3名様にプレゼント！

## セガ様ご提供

12 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアコレクション 特務指令#2

13 カードキャプターさくら コレクションフィギュア

セガ様より、新世紀エヴァンゲリオン フィギュアコレクション 特務指令#2、カードキャプターさくら コレクションフィギュアをそれぞれ3名様にプレゼント！

## カプコン様ご提供

カプコン様より、Xbox専用ソフト『カプコン ファイティング ジャム』、アメリカンコミック「DARKSTALKERS Vol.1」をそれぞれ3名様にプレゼント！

10 Xbox専用ソフト『カプコン ファイティング ジャム』

11 アメリカンコミック「DARK STALKERS」

## コトブキヤ様ご提供

8 ワンコインフィギュアシリーズ『電脳戦機 バーチャロン』

コトブキヤ様より、ワンコインフィギュアシリーズ『電脳戦機 バーチャロン』を3名様にプレゼント！

## GSIクレオス様ご提供

9 ピンキーストリート アテナ、舞

GSIクレオス様より、ピンキーストリートのアテナと舞をセットで3名様にプレゼント！

## トミーテック様ご提供

14 .S(ドッツ)

トミーテック様より、.S(ドッツ)を5個1セットで2名様にプレゼント！

## 編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーDSを4名様に、プレイステーション 2を1名様にプレゼント！

18 アルカディア特製図書カード

20 プレイステーション 2

19 ニンテンドーDS

## バンプレスト様ご提供

16 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアキーホルダー ～ブラストインパルスガンダム出撃編～

バンプレスト様より、機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアキーホルダー ブラストインパルスガンダム出撃編、Nintendo 連射測定機能付コントローラーアラームクロックをそれぞれ3名様にプレゼント！

17 Nintendo 連射測定機能付コントローラー アラームクロック

## ナムコ様ご提供

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！

15 ナムコ・ナンジャタウン パスポート

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

# 大破壊系シューティング、ついに稼働開始!!

# 鋳I 薔BA 薇RA

■鋳薔薇
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年5月末（稼働中）
■使用基板：――

ついに稼動の時を迎えた、ケイブ最新作『鋳薔薇』!! 今回はより詳細なゲームシステム解説に加え、ステージ2までを一挙に攻略! 道中のポイントから気になる配点まで完全網羅するぞ!!

## 機体解説

本作には2種類の自機が用意されているが、ほかのシューティングゲームのような機体選択画面は用意されておらず、1P・2Pのどちら側でプレイするかで使用機体が決定される。

NEGOTIATOR AGENT 01
**Bond**

シリスター・シミリス

●移動速度：やや速い
●メインショット：[illegible]
●通常ボム：[illegible]タイプ
●オプション操作：[illegible]レバーの入力方向に[illegible]オプションの稼動範囲は、自機正面から外側に[illegible]まで。
●機体概略：全体的に[illegible]オーソドックス[illegible]の回収がしやすいのもうれしい。

NEGOTIATOR AGENT 02
**Dyne**

ティオ・スピロッシ

●移動速度：やや遅い
●メインショット：拡散ショット[illegible]
●通常ボム：低速爆風維持タイプ
●オプション操作：レバーの入力方向と[illegible]向く。左右オプションの稼動範囲は自機正面から外側に140°辺りまで。
●機体概略：オプション操作やボム性能など、全体的にテクニカルな操作が要求される。少々クセのある機体といえる。

## ワンポイント!

KASUMI

レバー上入力時（欄外参照）のオプション最大可動範囲には、これだけの差がある。後方オプションの挙動にも機体差があるぞ。

オプションの操作はショットボタンを離しているときのみ可能で、ボタンを押しているときはその角度でオプションが固定されますわ。さらに詳しい操作方法は欄外をご覧ください。

鋳薔薇のトゲ!

**オプション操作補足**：両機体ともオプション操作は、1 **レバーニュートラル時……すべてのオプションが上を向く** 2 **レバー上入力時……左右オプションが外側に開く** と共通になっている。レバーの左右でオプションを傾けたときよりも、レバー上入力時の方がオプションの傾く範囲は広い。1、2ともに重要な操作なので、頭に入れておこう

## 鋳薔薇マメ知識

本作には「かすり点」が存在する。といっても入る点はごくわずかなので、気にするほどでもないのだが……。

一見複雑に見えるアイテム周期だけど、**「最重要アイテムの勲章は、ショット(小)の次に出現する」**ということだけ確認しておけば問題無いはずだよ。重要だから覚えておきなッ！

## アイテム出現について

空中ザコを破壊していくとさまざまなアイテムが出現するが、アイテムの出現順は完全に決められている。出現順は以下の通りだ。

ショット→勲章→ショット→勲章→オプション→
ショット→勲章→ショット→勲章→オプション→
ショット→勲章→ショット→勲章→オプション→
ショット→勲章→ショット→勲章→オプション→
ショット→勲章→ショット(大)→先頭に戻る

「ショット」＝ショットパワーアップ(小)。(小)はパワーアップするために必要な個数が段階ごとに異なり、(大)は一つ取るだけで必ずパワーアップする。また「オプション」は、空中ザコが出すものはすべて「マシンガン」となっている。

## 敵の破壊判定について

本作における敵・地形などの破壊可能オブジェクトは、その多くに「ショット破壊スコア」と「ボム破壊スコア」の2種類が設定されており（両方のスコアが共通のものもあり）、さらに破壊時のアイテム出現に関しても2種類の判定がある。これらを踏まえた上で敵の「破壊判定」は――

| A：通常ショット判定<br>メインショットorオプションのショット（一部除く） | B：通常ボム判定<br>通常ボムor自機無敵発生時エフェクト |
|---|---|
| C：特殊判定<br>[illegible] | D：特殊ショット判定<br>[illegible] |

以上の4種類に分類できる。それぞれ加算されるスコア、出現するアイテムが異なるのが特徴で、以下はそれをまとめたものだ。覚えておいて損はないぞ。

| | 加算スコア | 出現アイテム |
|---|---|---|
| A | ショット破壊スコア | 通常 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| C | ボム破壊スコア | 通常 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

……スのパーツなどとは言いことが多い。

……な出現条件を満たすのもこれだけだ。

……下がってしまうものが存在する。

……出現しない。使いどころが重要。

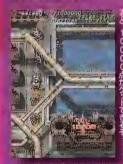
## オプションの装着

オプションの付く位置は、自機の左右・後方のどこからオプションアイテムを回収するかによって3カ所から選択できる。ただし、三つオプションを装備するまでは自動的に空いているところに配置されるようだ。

……と10000点がゲットできるぞ。



ランクが低い状態。……とかこれぐらいをキープしていきたいものなのだが……。

ランクが高い状態。同じ攻撃でもこれだけ違う……ってゆうかもう無理です。

ランクが上がる要素としては、ショットの総発射弾数・アイテム回収・ボムの使用回数……などが考えられる。ランクが上がり過ぎて先に進めなくなったら、一度プレイスタイルを見直してみるのも重要だ。あんまり私たちを暴れさせないようにな！

## 超重要!! ランクシステム

『鋳薔薇』を攻略していく上で避けては通れない最重要要素……それが「ランク（いわゆるゲーム難易度）システム」である。

本作には多種多様な「ランクが上昇する要素」が散りばめられており、何も考えずにプレイしていると、あっという間にランクが高い状態になってしまう。具体的にランクが高くなると、主に……

- ●敵弾が増える
- ●敵が硬くなる
- ●アイテムの落下が速くなる

……といった現象が顕著になり、前半面はさほどでもないが、後半面はもう何が何だか分からないくらい大変なことになってしまう。

では、ランクを抑えるためにはどうしたらいいのだろうか。ランクが上昇する要素に関しては非常に複雑なのでハッキリとしたことはいえないが、主にショットの総発射弾数、アイテムの回収数、ボムの使用回数……などが要因だと考えられる。

さらに重要なのが「ランクを下げる方法」であり、これはズバリ「自機がやられること」であるとハッキリしている。よって、『鋳薔薇』はエブリエクステンドなので、「点を稼ぐ→エクステンド→死んでランクを下げる→点を稼ぐ……」というサイクルが成り立っているということを覚えておいてほしい。

鋳薔薇のトゲ！ **ステージ攻略について**：エブリエクステンドやランクシステムの存在から、今回の『鋳薔薇』攻略は“スコア稼ぎ”を意識したものとさせてもらっている。とはいえ、本作は非常に幅の広い遊び方ができるゲームなので、部分部分だけでも参考にしていただきつつ、ぜひプレイヤーごとに自由に攻略してもらいたい

# 地上物をボムで爆撃せよ!!

## STAGE 1 PORT TOWN
~破壊と共に始めましょう~

STAGE1の舞台は、倉庫らしき建物が並ぶ港町。空中ザコからの弾に注意しつつ地上物にボムを当て、大きな得点源の勲章を確実に育てていこう。

### POINT 1 ザコ敵にボムを使ってアイテムを出現させろ!

まずは開幕に出現するザコ敵にボムを使用して、アイテムの出現テーブルを早め、勲章を成長させる。この際、先にショットでザコを撃って出現した勲章を回収してすぐにボムを撃とう。

これは勲章を取る前にボムを撃っても、同じ段階の勲章が複数出現するだけで成長の効率が悪いからだ。

勲章は早めに回収して、無駄無く成長させていこう。

### POINT 2 建物を破壊して勲章を3段階育成!

★印の建物をボムで壊すと勲章が出現。建物に重なって撃ち、出現と同時に回収すれば3段階成長させられる。ボムを使うと同時に上へ移動するのがコツだ。

この位置でボムを使って、ボタンを押すと同時に上へ移動する。

一気に勲章が3段階成長! この建物の位置は確実に把握しよう。

### POINT 3 要注意 クレーンが見えたらロケット砲を警戒せよ!

クレーン先にあるロケット砲は、画面に入ると同時に自機を狙った攻撃を仕掛けてくる。出会い頭にこの攻撃を突然くらってミスしてしまう……というケースが非常に多いので注意すること。クレーンが出現する際は最初に関節の部分が画面上部に見えるので、これを目印にして警戒していくといい。

またこのクレーンを破壊すると、根元の部分に勲章が出現する(建物を先に壊してクレーンが連爆した場合は除く)。積極的にボムを当てていきスコアアップを狙おう。

一度根元に重なってしまえば、ロケット砲の攻撃は怖くない。

このように画面上にクレーンが見えたら、画面下へ下がろう。

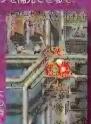
### 水面の魚に?

スタート直後の水面に見える魚群にボムを使うと、1000~3000点前後が加算!

### POINT 4 こまめにボムを撃ち、敵を破壊せよ

危険度は上がるがショットを撃つのをやめ、ボムチップを一つ回収してはすぐ使うというように、常にボムを発射していくのが理想。地上戦車の通り道の上に重なって移動すると、スムーズにボムチップを補充できるぞ。

ボムの爆風で地上の戦車も巻き込んで破壊してしまえばいい。

POINT 1同様に勲章育成。建物のボム破壊5000点は余裕があれば。

### POINT 5 ボムの使用が必須 勲章が大量に出現!!

☆の建物をボムで破壊すると、勲章が計16個出現する。ほかの地上物に比べて破壊してから爆発するまでにタイムラグがあり、画面下部で壊した場合は勲章をすべて回収できなくなるので注意しよう。

また、建物自体の耐久力もやや高めなので、少しショットを撃ち込んでからボムを当てていくこと。

勲章を回収するときは、空中ザコの体当たりと自機狙いの弾を見失いがちなので注意。

BOSS

エクリプス&モリノー&ルセッタ編隊

POINT 5

エクリプス&ルセッタ編隊

POINT 4

POINT 3

モリノー編隊

POINT 2

エクリプス編隊

POINT 1

START

フリージア ショット:500 ボム:5000

タランガ ショット:500 ボム:5000

ルセッタ ショット:200 ボム:2000

モリノー ショット:200 ボム:2000

エクリプス ショット:200 ボム:2000

**STAGE 1 BOSS　オレンジ・メイアンディナ**

| 破壊パーツ | ショット破壊時 | ボム破壊時 |
|---|---|---|
| [illegible] | 100000 | 100000 |
| ②極小砲台 | 1000 | 1000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ④翼部連射砲台 | 20000 | 20000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ⑥[illegible]×7 | 1000 | 1000 |
| [illegible]×7 | [illegible] | [illegible] |
| ⑧翼部4WAY砲台カバー | 50000 | 50000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ⑩[illegible]×7 | 1000 | 1000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 1000 | 1000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ⑭ガトリング砲台 | 50000 | 5000 |

無計画にパーツを破壊していくと、攻撃が複合されてかなり厳しくなってしまう。ステージ1のボスとはいえ、決して気を抜いてはいけないぞ!!

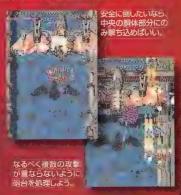
## パーツ破壊と攻撃の変化について

このボスは以下の条件を一つでも満たすと、中央からガトリング砲台が出現する。

- ●極小砲台②を四つ破壊
- ●砲台③を四つ破壊
- ●翼に配置された砲台四つのうち、二つを破壊する
- ●一定時間が経過

ガトリング砲台にダメージを与えずに本体へ撃ち込むのは難しいので、先に本体へ十分なダメージを与えておこう。

安全に倒したいなら、中央の胴体部分にのみ撃ち込めばいい。

なるべく複数の攻撃が重ならないように砲台を処理しよう。

### パーツ破壊の手順 その①
## カバーをはがし、砲台を露出させる

ボスが出現したら、すぐに体当たりして残機をつぶす。そして散らばったアイテムの中からマシンガンを回収し、カバーに撃ち込もう。また、中央カバー上部をボム属性で破壊すると、50000点加算されるぞ。

円形の弾は大きく避ける。本体からの破壊可能弾にも注意。

余裕があればカバー上の翼を狙い撃ち。

一定時間でカバーは外れる。ミス後の無敵時間を活用する手も。

### パーツ破壊の手順 その②
## 左右翼部と中央の砲台を順番に破壊

カバーを破壊したら極小砲台に撃ち込む。ただしここでは2～3個だけ破壊し、砲台が閉じるのを待とう。続く砲台③も同様に2～3個だけ破壊し、それから翼砲台を撃ち込みにいく。自機の装備などの問題で余裕が無い場合は、②、③の砲台は完全に無視し、左右翼部のカバー(⑧)と④、⑤の砲台だけを片側ずつ順番に破壊していくと安全だ。

中央の砲台群は、絶対に三つ以上壊さないようにしよう。

翼部砲台からの連射弾は、画面端に追い込まれないように。

### パーツ破壊の手順 その③
## 中央ガトリング砲台を壊し、本体に撃ち込む

翼部のパーツをすべて破壊したら、中央ガトリングを破壊する(通常ショット以外だと、点数が10分の1になるので注意)。発狂攻撃の時点で残機を最低1機は残しておいて、1ミス前提で挑もう。

砲台を破壊する前に、なるべく本体に撃ち込んでおこう。

ガトリング砲台にダメージ与えないようにパーツを壊していく。

最後にガトリング砲台を壊して、本体へとどめを刺そう。

**建物(大)** ショット:5000 ボム:50000
**建物(中)** ショット:1000 ボム:10000
**建物(小)** ショット:500 ボム:5000
**鉄人ガーテニア** <上半身>ショット:200 ボム:3000 <下半身>ショット:200 ボム:2000
**ルグル** ショット:200 ボム:2000
**マリネット** ショット:200 ボム:2000

# 峡谷の陸上部隊を突破せよ!!

## STAGE 2 CANYON
### 〜イシとホコリの心〜 Like a Rolling Stone

地上の砲台群や、中型戦車との戦闘がメインとなるステージ2。今回は稼ぐための最重要破壊物である「タンク」を要点として攻略を進めていくぞ。

### タンクから勲章×10を回収!

ステージ中、9カ所に点在するタンク型の地上物(以下タンク)。これは通常ボム判定で破壊すると、10個もの勲章を放出する。タンクの中心に重なってからボムを使えば、すべての勲章を出現→即回収することができるぞ。たとえ勲章ランクが低くても、瞬時に10段階上げることが可能だ。

これは悪い例。勲章をぶちまけてしまうと、もう手に負えない。

こちらは破壊→回収の良い例。10000点×10をぜひとも経験してほしい!

### POINT 1 タンク破壊はザコを処理してから

開幕、早速右側にタンクが配置されているが焦ってはいけない。まずは画面の左側で奥の砲台に注意しつつリリベット編隊を2編隊処理し、それからゆっくりとタンクから勲章を頂戴しよう。

この場面のように二つタンクが並んでいる所では、上のタンクから破壊していくと効率よく勲章が回収できるぞ。

タンクはボムチップも出すので、ボムは連続使用できるぞ。

### POINT 2 大型敵機をさばきつつ勲章を回収

ここでのタンク破壊は、最低でも付近の中型戦車の主砲を破壊してからにしよう。タンクE・Fは、ジュピラントが出現する前に素早く破壊しておくのが得策だろう。

中型戦車は車輪を壊した数だけ勲章が出現する。

中型機が出現する前に勲章を回収してしまおう。

### POINT 3 難関! 砲台・大型戦車・ザコの複合攻撃

ここで重要なのは、中型戦車の速攻破壊。破壊が遅れると移動していく戦車にタンクHが踏みつぶされ、勲章が回収できなくなってしまう。さらに、ここのリリベット編隊は画面中央で破壊するとすべて勲章を出すので、火炎放射砲台に注意を払いつつ、これもキチンと回収したい。

中型戦車が突っ込んできたらボム! 砲塔を破壊せよ。

砲台とリリベット編隊を撃つ。砲台は弾封じが可能。

崖下から再び戦車が出てきたところで破壊が理想。

速攻破壊失敗の図。タンクが無残にもつぶされる。

### POINT 4 連射弾を誘導せよ!

中型機ソリドールは左右の翼を破壊すると勲章を出すが、中央のガトリング砲からの連射弾が厄介。連射弾に遮られると勲章が回収できないので、あらかじめ大きく左右に振って連射弾にすき間を作っておこう。誘導に失敗したときは、おとなしくボム発射だ。

大きく動き、連射弾にすき間を作れ。

先端のカバーも破壊可能だがハズレ。

### で、結局何点くらい?

この原稿を書いている時点では、2面ボス前で370万くらいまでしか確認できなかった。タンク以外にもスコアが伸びる要素はあちこちに転がっているぞ!

**中型機ソリドール**
<本体> [illegible]
<翼> ショット1000 ボム1000
<プロペラ> [illegible]
<先端カバー> [illegible]
<機銃砲> [illegible]

**中型機ジュピラント**
<本体> [illegible]
<翼> [illegible]
<プロペラ> [illegible]
<主砲> [illegible]
<[illegible]> [illegible]

**中型戦車ラビングタッチ&ランブリングレクター**
<本体>
ショット1000 ボム1000
<[illegible]>
ショット5000 ボム5000
<[illegible]砲台>
ショット1000 ボム1000

**各種砲塔軸**
ショット：1000
ボム：1000

**各種砲塔**
ショット：500
ボム：500

BOSS

POINT 4　中型機×2
I
リリベット編隊
POINT 3　H G
リリベット編隊
中型戦車
中型機
F E
リリベット編隊
POINT 2　D
中型戦車
リリベット編隊×2
C
中型戦車
POINT 1　B A
リリベット編隊×2

START

**STAGE 2 BOSS　グロワール・ドゥ・ミディ**

| 破壊パーツ | ショット破壊時 | ボム破壊時 |
|---|---|---|
| **第一形態** | | |
| ①本体 | 10000 | 10000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| **第二形態** | | |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ②先端パーツ | 50000 | 50000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ④ウイング | 10000 | 10000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ⑥ポッド砲台 | 30000 | 30000 |
| **第三形態** | | |
| ①本体 | 30000 | 30000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ③ミサイルポッド | 30000 | 30000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| **第四形態** | | |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ②車輪 | 20000 | 2000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ④リッパー本体 | 50000 | 5000 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

## 2nd Guardian MIDI

四段階もの形態を持つ大型戦車。まずは各形態ごとの特徴と対処法を覚えよう。パーツ破壊は非常に難度が高いので、その後でも遅くはないぞ。

## 第一形態
### 回り込んで戦え!!

第一形態（分離砲塔）は画面下で戦うのは厳しいので、思い切って敵の裏側に回り込んでみよう。裏側には弾は飛んでこないので、体当たりにのみ注意し、オプションを大きく傾けて撃ち込もう。余裕があれば先端のツメも破壊するといい。

常に外側をキープする。破壊するときは、続く第二形態の体当たりに注意しよう。

## 第二形態
### 稼ぐかどうかそれが問題

本体からの青弾は少しずつ横に動けば当たらない。むしろ一緒に飛んでいる紫針弾に注意しよう。また、先端パーツが弾を撃っているときは危険なので正面を横切らないように。

パーツ破壊を狙う場合は、プロペラ⑤が壊れると壊れた側の砲台⑥からキツイ攻撃が交ざるため、くれぐれも左右の砲台⑥を同時に発狂させないようにしよう。

オプションを少し傾け続けるとパーツに撃ち込みやすい。

全パーツ破壊したところ。正直、現状ではボムズの部類に入る。

## 第三形態
### 慣れれば楽勝!?

第三形態になったらまず、左右の火炎放射＋5WAY砲台を破壊。画面端に自機を寄せ、反対側の砲台を画面外に隠して片側ずつ破壊すると簡単だ。両方破壊した後は、ミサイルポッドと開閉砲台をゆっくりと始末しよう。ただし開閉砲台破壊後は、残ったミサイルポッドから猛スピードの紫弾が低周期だが飛んでくるので要警戒。

形態変化時は、撃ち込むポイントによっては点が入らないことがあるので注意しよう。

青弾8WAYは大きく外に避けても、中に入って避けてもよい。一応、外側推奨だ。

大砲台が無くなれば勝ったも同然。開閉砲台は開いているときを狙って撃ち込もう。

## 第四形態
### ハッキリ言ってムズイです

「前輪が二つ or 中輪が一つでも壊れると、ボスが停止して画面下に逃げられる」という特性がとてつもなく厄介。基本的には少しずつ動けば弾幕は避けられるのだが――。

車輪の特性を把握しておかないと、パーツ破壊どころか本体を破壊することすら難しいといえる。

斜めから撃ち込むとツメ・リッパー本体共に撃ち込み効率が良い。難しいことに変わりは無いが――。

砲台はボムだと高得点。車輪はボムだと安い。ミス後の無敵時間を利用するなど、工夫してみよう。

とにかくこの形態は厳しいので、波動ガンの使用を強く推奨しておく。決め打ちのボムも立派な攻略だ。

ローズガーデン兵　ショット：500　ボム：5000

タンク　ショット：3000　ボム：30000

クレーン(大)　ショット：1000　ボム：10000

クレーン(小)　ショット：500　ボム：5000

リリベット　ショット：200　ボム：2000

# 多彩な弾幕でアツくなれ!

# 旋光の輪舞

SENKO NO RONDE



**旋光の輪舞**(せんこうのろんど)

| | |
|---|---|
| ■メーカー | グレフ |
| ■ジャンル | 弾幕対戦アクションシューティング |
| ■操作方法 | 8方向レバー+3ボタン |
| ■発売日 | 2005年4月下旬(稼働中) |
| ■使用基板 | NAOMI GD-ROM |

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

| | |
|---|---|
| アーマーゲージ | 体力 |
| チャージゲージ | ゲージ |
| B.O.S.S. | ボス |
| FINALB.O.S.S. | ファイナルボス |
| メインショット | M |
| サブショット | S |
| 特殊攻撃 | MS同時押し |
| カートリッジA | A |
| カートリッジB | B |
| 本文中コマンド表記 | (コマンド) |

**全く新しいゲームということで、取っ付きにくさを感じる人も居るだろうが、スタートラインはみんな一緒。今回のステップアップ講座を読み込んで、ぜひゲーセンでのプレイに挑戦してみてほしい。**

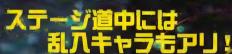
Text:age、黒鉄タカスエ、パチ

## CPU戦で練習!!

CPUは、ステージ前半でもこちらの攻撃に合わせて的確にボスを発動してくる。そのため、体力が残り少なくなった状態で練習していると、ファイナルボスに倒されてしまうこともある。

練習は戦闘序盤にとどめ、終盤は相手の体力が残りわずかになったらボスを発動し、勝負を決めれば楽に進めるぞ。

CPU戦の最後には、巨大ボスが待ち受ける。シューティングスキルが[illegible]!?

ベルナ

CPU戦途中に乱入してくる謎のキャラ、ベルナとその愛機カストラート。

ファイナルボスのレーザー攻撃は圧巻。くらわないように注意!

カストラート

遠い遠い昔のお話です――

小さな村の片隅で、フォルトナは生まれました。

生まれたからずっと、フォルトナは泣き止みませんでした。

やがてその嘆きの声は、多くの人々を苦しめていきました。

このままでは、嘆きで世界が[illegible]い尽くされてしまいます。

「100年経てば、フォルトナはいなくなるだろう」

そう考えた人々は、生きる希望をはるか空の彼方に託しました。

地球という名の箱舟から逃げ出す人々――。

そしてひとりぼっちになったフォルトナは、

息絶えるまで泣き続けました。

――こうして古き世界は終り、

新たな世界が、始まりました。

CPU戦では、戦闘開始前や戦闘中にキャラクターたちがセリフをしゃべり、断片的にストーリーを知ることができる。[illegible]はセリフに要注目だ。なお、CPU戦時の相手の登場順は、キャラクター毎に固定となっている。

# キミにオススメの機体はコレだ!!

# 適正機体&キャラ診断

どの機体にするか迷っている人のために、機体&キャラ選択フローチャートを作成！キミの深層心理から、適正機体とキャラを導き出すぞ！

## START!!

[illegible]シューティングに興味がある。

- もちろんある！ → 好きなグレフの作品は？
- 全く興味無し → GAME OVER!!

### GAME OVER!!

今すぐ旋光の輪舞にコインを投入せよ（強制）！



### 好きなグレフの作品は？

- どきどきアイドルスターシーカー！ → 好みのキャラクターのタイプはどっち？
- ボーダーダウンかな → 好みのキャラクターのタイプはどっち？（下）
- 覚えてないなぁ？ → グレフのホームページへ今すぐアクセスだ！♥ http://www.grev.co.jp/

### 好みのキャラクターのタイプはどっち？

- Coolなタイプが好き → どの武器に魅力を感じる？
- 明るいタイプでしょ → かわいければ、性別なんて関係無い!?

### どの武器に魅力を感じる？

- バズーカー！ → Eへ
- マイン！ → Fへ
- ライフル！ → Gへ

### かわいければ、性別なんて関係無い!?

- やっぱり女の子！ → Bへ
- その通り → Cへ

### しかられるより、しかりたい

- もちろん！ → Fへ
- いや……、しかられる方が好きかも → Cへ

### 好みのキャラクターのタイプはどっち？

- 断固かわいいキャラだね → 対戦ゲームで重視するのは攻め？ 守り？
- 断然カッコイイキャラでしょ → 勝負はいつも一撃必殺

### 対戦ゲームで重視するのは攻め？ 守り？

- まずは守りから → しかられるより、しかりたい
- 攻撃こそ最大の防御 → Dへ

### 勝負はいつも一撃必殺

- 押忍！ → Gへ
- そうでもない → ホーミングといえば、ミサイル？ レーザー？

### ホーミングといえば、ミサイル？ レーザー？

- レーザー！ → Bへ
- ミサイル！ → Aへ

---

**A** ミサイルと弾幕で封殺！
**ヴェントゥーノII**
**ミカ**

長所：①とにかく弾をばら撒ける ②ミサイルの性能が優秀 ③主人公っぽい
短所：①機動力が低め ②1発1発の攻撃力が低い ③実は主人公じゃない

**B** 使いやすいホーミングが強力
**シトロネット**
**ペク**

長所：①近接攻撃の攻撃力が高い ②ホーミングが便利 ③服の布が少ない
短所：①ダッシュ後のスキが大きい ②ホーミングの威力が低め ③ちょっとだけ生意気

**C** ボムとバリアで防御は鉄壁
**オランジェット**
**ツィーラン**

長所：①弾を消せる技が多い ②ボスがソードでカッコイイ ③実は男の子
短所：①攻撃力が低め ②チャージゲージが少ない ③実は男の子

**D** 圧倒的な手数で敵を粉砕
**グラフライト**
**ファビアン**

長所：①スピードが速い ②チャージゲージが多い ③ストリート系
短所：①防御力が低い ②操作が忙しい ③いじられやすい（傾向がある）

**E** 特殊な技が目白押し
**プリンスタ**
**リリ**

長所：①テレポートできる ②ため技がある ③服が色っぽい
短所：①弾幕技が少ない ②ため技をためるのが面倒 ③服のフワフワが機械に絡まそう

**F** 空爆攻撃で焼き払え！
**トライアド**
**櫻子**

長所：①近接範囲が広い ②ボスの空爆攻撃が熱い ③Bの胸元がセクシー
短所：①機体のクセが強い ②Sの使い方が難しい ③Bの胸元がはしたない

**G** 一撃必殺で勝負を決めろ！
**アズレウス**
**カレル**

長所：①ライフルの狙撃が快感 ②ボスが超強力 ③設定上スゴい人らしい
短所：①Mのほとんどが単発 ②Sが飛ばない ③ボスの股間に乗り込む

*イマイチなじめない人は必読!!*

# 旋光の輪舞ステップアップ講座

今までに無いシステムが多いので、慣れるまでなかなか難しい本作。ここでは攻めと守り、二つの視点からステップごとにポイントを押さえていこう。これを読めば対戦デビューも大丈夫！

## Attack System 『旋光』で攻める

### 攻 STEP1 ボタンを押して弾を撃ってみよう

基本攻撃はMのメインショットとSのサブショット。主に、Mは**「直線的でダメージを与えやすい攻撃」**、Sは特殊な性能のものが多く、各機体の特徴を色濃く表しており、**「相手の動きを制限する、補助的な攻撃」**と覚えよう。

基本攻撃は通常時、バリア中（レバーニュートラル＋A）、ダッシュ中（レバー＋A）で出すと少しずつ技が異なるので、MとSを合わせて全6種類となっている。弾速や軌道、攻撃後のスキなどにそれぞれ違いがあるので、ゲームに触れて確かめてみよう。

また、武器には弾数の制限があり、弾を使い切るとリロードを行なう。この間は、その武器で攻撃はできない。注意しておこう。

通常攻撃は6種類。バリア中ショットは撃ち分けができるので、弾をばら撒ける。

自機の周りのステータスゲージが赤いときはリロード中。外周がMで内周がSだ。

### 攻 STEP2 コマンドを入れ、弾幕技に挑戦！

特殊技はMS同時押し（ダッシュ中も可能）、弾幕技はコマンド＋MS同時押しで出せる。どちらも**「チャージゲージを1目盛り消費」**する。

弾幕技のコマンドは、自機の向きに関係無く➡➡＋MSの技なら⬆⬆でも⬅⬅でもOK。つまり、方向の要素が合えばいい。また、一部の弾幕技はコマンド入力である程度撃ち分け可能。➡➡入力技なら⬆⬆などで上方向に出せる。まずは遠距離で出し**「攻めの起点」**を作ろう。

弾幕技は強力な技が多く攻めを仕掛けられる。ただし、ダッシュ中は出せないので注意しよう。

特殊技や一部の弾幕技は、ダッシュでキャンセルが可能。スピーディーな攻め展開できる。

### 攻 STEP3 近付いたら近接攻撃!!

ステータスゲージ内が近接攻撃の発動可能間合い。外周の円より内側でM近接、内周の円が、S近接の出せる距離。M近接は1回目の入力で**「相手を追い掛けるダッシュが出る」**。2回目のMで攻撃を開始し、最大3発まで出せる。

S近接はその場で攻撃を出し、**「M近接に打ち勝つ」**特徴を持つ。また、M近接1～2発目からS近接にも派生可能。M近接は連続技に、S近接は相手のM近接の迎撃に使おう。

ステータスゲージが近接攻撃を出せる間合い。機体によって差が大きいので要チェック!!

S近接やM近接の3発目は、大ダメージやチャージゲージを減らすなど、当てるとオイシイ。

## 攻撃のタイプは4種類

**ばら撒きタイプ**

**直線攻撃タイプ**

**特殊タイプ**

各機体の特徴を表した技が多く、補助的に使うものが多い。

**設置タイプ**

弾消し効果があるので盾に使え、足止めにもなりやすい。

## 攻撃するときのポイント

**●弾をただ連射するのはNG！**

最初のうちは構わないが、操作に慣れたらこの点に気を付けよう。やみくもに弾を撃ってもさほど当たるわけもなく、高い効果も得られない。強力な攻撃を仕掛けるためには、各種攻撃を組み合わせることが大事だ。サブショット→メインショットといった流れを作り、**「当てにいく（威力の高い）」**攻撃を狙いたい。

**●各種ショットの性能を把握しよう！**

通常ショットは右でも触れたが6種類。それぞれ弾の飛ぶ軌道が違うということは、**「それぞれに使うべき状況がある」**というのが答え。さらに、弾幕技などもあるので性能を把握すれば、より効果的に弾を撒ける。どの距離で弾幕が濃くなるか、どの方向に飛ぶかを見極め、有効な距離で攻撃を出そう。

**●弾幕技で攻めのチャンスを作れ！**

弾幕技は、チャージゲージを消費するだけあって、強力なものばかり。相手の攻撃の手が緩まったときや、こちらが優勢な場合、遠距離から攻め込みたいときに使い、これを攻めの起点としよう。

また、**「ダッシュ中は弾幕技を撃つことができない」**（MS同時押しのみ可）。忘れがちなので注意！

**●近接攻撃は連続技に使おう！**

近接攻撃は初動が遅く、外すとスキが大きい。無理に狙おうとすれば、無防備な時間をさらすだけだ。各機体ともにサブショットや弾幕技など、動きを止める技を持っているので、それらを当て、**「相手が硬直しているときに狙う」**のがベストだ。近接攻撃は慣れないと出しづらいのでCPU戦で練習しよう。

Defense System『旋光』に守る

## 守STEP1 移動で避ける

相手の弾を避ける基本は**「弾幕の無い位置に動くこと」**。シューティングゲームでは通常移動で弾を避けるが、それはあくまで緊急時のみ。ダッシュを使い安全な位置まで逃げ、それでも避けが必要な状況なら、通常移動で避けるのが基本だ。

また、本作は既存のシューティングゲームとは違い、アーマーゲージ(体力)があるので、**「多少の弾ならくらっても大丈夫」**なのだ。

量の多い弾幕がきたら、ダッシュですぐにその場を離れよう。とどまると集中砲火され、より避けにくい。

遠くまで離れたら、通常移動で避ける。多少の攻撃は受けても痛くないので、気にしなくていい。

## 守STEP2 バリアで防ぐ

バリアは射撃攻撃(一部例外あり)のダメージを軽減し、弾をくらっても硬直しないのがメリット。

また、自機の当たり判定が大きくなる、弾に当たるとチャージゲージを消費する、バリア中はゲージが自然増加しない、というデメリットも持つ。**「どうしても避けられない攻撃」**や**「当たると硬直の長い攻撃」**(ファビアンのバーストボール(S)など)に対して、一瞬だけ使うのが効果的だ。

ダッシュで逃げた後など、その後攻撃を避け切れない状況は、バリアが有効。

バリア中は攻撃を受けても硬直しない。当たると硬直の長い攻撃を防ぐのに使えば、相手の攻めを凌げる。

## 守STEP3 無敵時間を使う

一部の特殊技や弾幕技は、出始めに一定の無敵時間を持つ技がある。技によって無敵時間の長さに違いはあるが、チャージゲージを1目盛りしか消費しない優秀な防御手段となるので活用したい。

例えばミカのリアクティブボム(MS同時押し)なら、無敵時間が切れた後に爆風が出るのでかなり長い間、安全な時間を作れるのだ。弾を無敵で避けつつ攻撃、といった芸当もできるぞ。

無敵時間中に攻撃、といった使い方が強力。これなら、守りから一気に攻撃へ転じられる。

ボス戦などは、弾幕技が有効。ゲージを半分消費するアンチフィールドよりも、少ない消費で守れる。

## 守STEP4 危険な間合いに注意し、安全な位置取りを意識!

上記三つの防御法を覚えたら、次は実戦に入る。先にも述べた通り、防御のセオリーは**「弾の少ない位置をキープする」**こと。常にダッシュで動き、相手に的を絞らせないようにしよう。

また、本作では、ダメージの高い攻撃(一部例外アリ)でなければ、複数発くらっても硬直しないので、**「多少の弾はくらっても、本命の弾さえくらわなければいい」**。シューティングゲームとはここが異なる。

例えばこんな攻撃なら……

当たると長い間、硬直してしまうミカのホーミングミサイル。さらに大量の弾をばら撒くディフュージョンショットも出された。どう動いていくべきか?

弾が多いからと、通常移動での気合い避けはNG。多少の弾はくらう覚悟で遠距離に離れるようにダッシュし、ホーミングミサイルを必ず避けるように。

### 守るときのポイント

**●ダッシュでの移動がキモ!**

本作の攻撃は、基本的に相手機体を中心に向かって飛ぶものがほとんど。つまり、ほぼ同じ位置に停滞しているとそれだけ相手も攻撃しやすい。ダッシュで常に動きながら闘おう。なお、ダッシュは急停止(ダッシュ中レバーニュートラル+A)をしないと最後に硬直ができてしまう。急停止を使って小刻みに動こう。

**●基本の避けは通常移動!**

弾幕が少ないところまではダッシュで移動し、そこから先は通常移動で避けるのが基本。**「バリアは展開中に当たり判定が大きくなる」**ので、結果的に避けにくい。基本的には、確実に回避できる状況は通常移動で避けるようにし、避け切れない状況でのみバリアや無敵時間のある技で避けるよう意識しよう。

**●危ないと思ったらバリアか無敵技!**

弾を避けれない瞬間、とっさにボスを発動してしまうこともあるが、それはNG。無敵時間のある弾幕技やバリアで防ぐようにしよう。弾幕技は無敵時間中なら、弾をくらってもいいし、バリアを張っていれば、大した被害を受けることも無い。チャージゲージの消費も少なく経済的なのだ。

**●多少の弾はくらってもOK!**

一見、シューティングゲームなので、ついつい弾を避けることを重視してしまいがち。しかし、本作は「弾幕対戦アクションシューティング」であり、体力も存在する。多少の弾をくらっても、こちらがそれ以上に強力な攻撃を決めればいい。**「必ず弾は避けなければいけない」**というワケではないのだ。

覚えれば楽しさ倍増！

# ボスモードの基礎知識

「旋光の輪舞」の魅力の一つといえるボスモード。これを使いこなす、あるいはしっかり対応しないと、本作を100%楽しむことはできないぞ！　ボスの性質を理解し、「旋光の輪舞」を楽しみ尽くそう。

## ボスについて知る

「知らなかった」なんてことが無いように、まずはボスの性質を知ることが大切だ。

### ボスの基本的な性質

ボスモードは、特定の条件のもとに発動可能で、発動すると、一定時間自機をボスにパワーアップできる。

発動中は、大量の弾を撃つことができ、攻撃を回避されにくいため、非常に強力なモードといえる。また、パニッシュ状態で発動すれば、より強力なファイナルボスになる。

ボスの持続時間は、発動時のチャージゲージの量で決まる。発動中は、徐々にゲージが減少し、ゼロになった時点でモード終了となる。またアーマーゲージに上書きされた、黄色で表示されているアーマーゲージがボスの耐久力で、攻撃を受けると減少し、ゼロになるとボスは強制終了してしまうぞ。

ファイナルボスは、チャージゲージの減少は遅いものの、撃墜されると負けになる。

### ボス発動中の動き

ボス発動中は、壁が無くなる代わりに、画面がスクロールしなくなり、1画面に固定される。ボスの大きさも合わせると、発動した側も、された側も、移動できる範囲がかなり制限されることになる。

ボスを発動した側は大きく動くと画面に制約が付き、[illegible]、あるいは逆にわずかに動ける範囲の[illegible]ほとんどを攻撃されれば回避するのは難しい。

また、発動された側は、通常通りの動きはできるが、ボスの発動はできない。その代わり、AMS同時押しで、チャージゲージを50%消費して、アンチフィールドという、わずかの間だけ無敵になる行動を取れるぞ。

ボス本体にも攻撃判定がある。狭い行動範囲での接触に注意しよう！

**ボスの発動条件**

- Ⅰ：ボスストックがある
- Ⅱ：相手がボスモード発動中ではない
- Ⅲ：チャージゲージが1目盛り以上
- Ⅳ：ラウンド中にファイナルボスを発動していない

## 危険な攻撃を覚えよう VS.ボス戦

ボスモードは、強力な攻撃が多く、対処法を知らないと、そのまま倒される可能性もある。相手の攻撃パターンを覚え、ダメージを最小限に抑えるのが重要だ。

しかし、回避に集中し過ぎて攻撃の手を休めないように注意。いくらダメージを受けなくとも、相手のアーマーゲージが大きく回復しては意味が無いからだ。ただし、ファイナルボスならアーマーゲージは回復しないので、回避に専念するのもアリだ。

**ボス戦での心得**

- ●攻撃の手を休めないこと。常に撃ち続けろ！
- ●無敵になる技を覚えて、回避手段に使おう！

### VS. ラストアービター LAST ARBITER ヴェントゥーノⅡ

#### ブースターボムをどうする？

ひとかたまりで飛んでくるため、間を抜けるのが難しい①リップルショット（ボス時M）は、上下へ大きく動いて回避しよう。自動攻撃も、上下どちらかに動けば回避しやすい。

そして、非常に強力な②ブースターボム（ファイナル時AMS同時押し）は、無敵時間の長い弾幕技での回避が安全だ。また、チャージゲージがあるなら、さく裂する前のミサイルに直接アンチフィールドをぶつければ、ミサイルを消すことができるぞ。

### VS. オービタルソード ORBITAL SWORD オランジェット

#### ソードにだけは当たるな！

①スイングソード（ボス時M）は、弾数が非常に多く、すべて回避するのは難しい。しかし、発射前後の動作が大きく、連発できない。最大でも3回しか攻撃できないので、チャージゲージをこれへの対処に回し、無敵時間のある弾幕技でしのぐのが安全。

②バーサークソード（ファイナル時MS同時押し）は、まずソードの動く方向と同じ方向へ動く。そしてオランジェット本体の真横付近に移動すれば当たらない。

### VS. カプスカート CUP SKIRT シトロネット

#### アームの角度に注意

①ホーミングレーザー（ボス時S）は、アームの角度によって、発射位置と、到達までの時間が変化するので厄介。上下、または左右へ大きく動いて回避しよう。

②カプアタック（ファイナル時レバー入力＋A）は、移動する方向とは逆方向に少し下がる予備動作があるのがポイント。相手の動きを見て、逆方向へ回避しよう。真ん中から突っ込んできたら、相手が接近して回転する前に脇を一気に通り抜けよう。

**ボスは発動のタイミングが超重要。発動によって起こる結果をよく考えて行動しよう。**

## とりあえず先に出してみる？

ボスは発動のタイミングを先に出すか、後に出すか、が最も重要な駆け引きのポイント。ボス発動のタイミングは勝負の明暗を分けやすいので、状況を見極めてより良いタイミングで発動したい。

先に出し、アーマーゲージの残量がリードしている場合、回復しつつ相手をさらに追い込むことができる。特に、相手のアーマーゲージが残り少ないときは、一気にトドメを刺すことも可能。

もしリードされている場合でも、体力を回復しつつ仕切り直しを狙える。しかし、どちらもしのがれてしまうと相手に大きなチャンスを与えてしまう。先に出すのはリードしているときが無難だ。

先に出す場合は、相手の体力がバニッシュになる前が理想的。ケズリ倒してしまおう。

## 後出しの方が有利？

相手より後に発動した場合の最も大きなポイントは、相手のチャージゲージが無くなっていること。ここで発動できれば、防御及び回避手段の乏しい相手に対し、一気にダメージを与えられるチャンス。

また、回避に専念させることができればアーマーゲージの回復も見込める。ファイナルボスであれば、逆転を狙うことも十分に可能だ。

しかし、それも自分のチャージゲージが残っていた場合の話。後出しを狙う場合はチャージゲージの残量に注意。相手が発動した後、少しゲージが回復するのを待ってから発動するのもアリだぞ。

## ボスのメリット

ボス発動のメリットは

- ●通常時のボスは黄色いアーマーゲージの残量の半分だけアーマーゲージを回復できる
- ●弾が多く、移動範囲を制限できるのでトドメに最適
- ●ファイナルボスは攻撃力が高く、大逆転も可能

など、重要なものが多い。

チャージゲージの量でボスの耐久力が決まる。ためてから発動した方がオトク。

## ボスのデメリット

しかし、ボスの発動には当然デメリットもある。

- ●終了時にはチャージゲージの残量がゼロ
- ●攻撃のパターンが一定になりやすく、読まれやすい
- ●動きが鈍く、相手の攻撃を回避するのが困難

など、覚えておこう。

パーツを破壊され、丸裸になるとピンチ！こうなる前に勝負を決めたい。

この状態でも逆転は可能。場合によってあえてバニッシュするのもアリ。

弾はできるだけ回避し、無駄なゲージは使わないように。

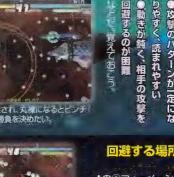
両者チャージゲージ無し。この状態でボスを終了できれば万々歳。

## VS. ブッチャーバード BUTCHER BIRD トライアド

### とにかく画面を良く見よう

①メインショット（ボス時M）とスプレッドミサイル（ボス時MS同時押し）の複合攻撃が厄介。スプレッドミサイルは左右の端と中央には攻撃できないので、そこで回避しつつ、自機に向かってくる弾だけを無敵時間のある弾幕技で回避するのが安全。

②空爆攻撃（ファイナル時AMS同時押し）は、ばら撒きの中に3発だけ自機を狙う攻撃がある。これを引き付け、落ちてくるタイミングに合わせて空いているスペースへ逃げよう。

## VS. グラビティフライヤー GRAVITY FLIER グラフライド

### 回避する場所がカギ

Aの①フォーメーションチェンジ（ボス時A）は、第1段階は、できるだけ後ろに下がって、第2段階は、オプションの内側に入って回避しよう。オプションをいくつか破壊できれば楽になるぞ。危険は伴うが、無敵時間の長い弾幕技で破壊するのもアリ。

②ビッグウェーブ（ファイナル時MS同時押し）は、体当たりをくらわないように注意しよう。弾を回避するときも、相手が通り抜けた方向とは逆側に動くように心掛けたい。

## VS. 天下第一刀 TENKA DAI-ITTO アズレウス

### 殲滅攻撃を回避できるか？

①振り下ろし攻撃（ボス時MS同時押し）は、Aはボス本体の左右に弾幕のすき間ができるので、そこで回避しよう。Bを回避し切るのは難しい。無理せず無敵時間のある弾幕技での回避がベスト。攻撃まで時間が掛かるので、相手は連発しにくいぞ。

②殲滅攻撃（ファイナル時MS同時押し）は、腕の回転に合わせ、本体の周りを回るように動けば難しいものの回避は可能。細かいダッシュでうまく弾の内側へ入り込んでいこう。

## VS. マダムバタフライ MADAM BUTTERFLY プリンスタ

### 消えたときは回避に集中

①移動攻撃（ボス時レバー入力＋A）は、ボスが消えた後にフィールド中央へ移動し、相手が現れた位置を見て、素早く逆方向へと移動しよう。ただし、消えるときの回転する動きにも攻撃判定があるので、相手が完全に消えてから移動するように。

②回転攻撃（ファイナル時AMS同時押し）は、ソードの回転方向を良く見て遠ざかるように動こう。このとき慌てて動いて、フィールドの隅へ追い込まれないようにしよう。

ボス戦補足2　一部のボスは、腕などのパーツを[illegible]ってみるのもアリ。うまくはまれば、相手にろくな[illegible]必至。アーマーゲージに余裕があるときにしよう。

組み合わせでより強力な弾幕に!!

# 機体別オススメ連係

連係を組むとさらに面白い本作。ここでは、連係の組み方と各機体のオススメ連係を紹介する。強力な連係を組み、弾幕の華で舞え!!

## 連係の組み方

本作は攻撃を出した後、一定時間攻撃を出せない「攻撃硬直」という時間が存在する。

しかし、攻撃硬直時間中にダッシュをすれば、その攻撃硬直が解除される。また、メイン、サブショットや一部の特殊技、弾幕技は、ダッシュでキャンセルが可能。行動の硬直をダッシュでキャンセルし、すぐに急停止すれば、攻撃を連続で仕掛けられる。

事象を説明するとこんな感じだが、簡単にいえば

**●攻撃→攻撃キャンセル(レバー+A)→急停止(レバーニュートラル+A)→次の攻撃**

と行なえばOK。スムーズにできるように練習しよう。

それと同時にダッシュをした後、すぐに急停止する。

例えばミカなら、メインショットとサブショットを適当にばら撒き……。

弾幕技を出せば、連係の完成。このような感じで強力な攻めを作ろう。

## シトロネット

ホーミングレーザーを使い、威力の高い近接攻撃を当てるのがカギだ。

長い間弾幕が画面に残るチョコトッピング(➡➡+MS同時押し)を軸にした連係が強力。

まずはこれを撃ち、ダッシュでキャンセル後にホーミングレーザー(バリア中S)を撃とう。弾幕で動きを制限でき、ホーミングレーザーが避けられにくくなるので、その後近接攻撃がヒットしやすい。

バリア中のホーミングレーザーは、射出時のスキを突かれにくいので強力だ。

**まずは第一手**

まずはチョコトッピングを出し、ダッシュでキャンセル。焦って狙って自滅しないように気を付けよう。相手の弾幕技のスキに出すと安全だ。

**ここまで出せれば……**

そして、バリア中のホーミングレーザーを追い掛け、M近接につなぐ。ホーミングレーザーが、チョコトッピングが当たれば連続ヒットしやすい。

**後は突撃のみ!**

## オランジェット

ラッツホイールを軸に、機動力を活かした攻撃を展開していこう。

A、B共に主軸となるのはラッツホイール(⬅➡➡+MS同時押し)で、この攻撃を出した後、回避方向を予想してテイルバレッツ(➡➡+MS同時押し)を重ねていこう。

相手がラッツホイールに当たった場合は、すかさず近接攻撃を仕掛けていこう。その際チャージゲージに余裕があるならパンチバリア(MS同時押し)を出しておくと、相手が復帰後もフォローできる。

**ラッツホイールから……**

A、B共に、まずラッツホイールを展開。Aは全弾出し切ると発動後にスキができるので、3発目でキャンセルしてダッシュすると攻めやすい。その後は、相手の回避方向を予想して接近していく。

**テイルバレッツへ**

相手が弾幕の薄いところへ逃げ込んだら、そこへテイルバレッツをばら撒き、さらにプレッシャーをかける。もたついているようなら近接攻撃だ!

**近接攻撃か**

## ヴェントゥーノII

長い硬直を与えられるホーミングミサイル、これを重視した連係が強力だ。

ショルダーユニット設置(⬅⬅➡+MS同時押し)を出し、ハンドマシンガン(バリア中M)を出すか、ディフュージョンショット(⬅➡+MS同時押し)、フルレンジアタック(一回転+MS同時押し)へつなぐ連係がオススメ。

ホーミングミサイルがヒットしたのを確認した後、ハンドマシンガン(M)で追撃していこう。近距離なら、近接攻撃を狙ってみるのもいい。

**ショルダーユニット設置!**

自動でホーミングミサイルを打つショルダーユニットを設置し、ハンドマシンガン(バリア中M)を撃ち分けたり、弾幕技で相手の足を止めにいく。

**弾を撒き散らす**

**Mで追撃せよ!**

ホーミングミサイルがヒットしたり、弾幕技の弾を複数発くらって硬直したら、チャンス。直線状に飛ぶハンドマシンガン(M)でダメージを与えよう。

## グラフライト

まずはバーストボール(S)を出すことから始まる。特に相手の方でさく裂しやすいバリア中がオススメだ。

この後、Aならブリッツセイバー(MS同時押し)を撃とう。誘導性が高く、安定したダメージが狙える。Bならブリッツアロー(⇦⇩⇨+MS同時押し)で大ダメージを狙うのもアリ。ダッシュ中でも出せるので、相手の逃げた方向へ移動して撃ってもいい。

とりあえず撃っておいて

バーストボールは優秀なサブウエポン。リロードが早く、攻撃範囲が広い。暇があれば撃っておき、相手の動きを制限しよう。

安定するならMS同時押し

一撃必殺なら弾幕技で

そして、バーストボールを回避しているところや、ヒットしてのけぞっているところに、本命の攻撃をたたき込もう。攻撃が失敗しても、バーストボールがフォローしてくれることが多いので、ガンガン攻撃していこう。

## トライアド

まずは、トラクターマイン(ダッシュ中S)を周囲に撒く。相手と自機の間にトラクターマインが置かれるように位置したら、サジタリウス(⇨⇨+MS同時押し)を出そう。

サジタリウスは、発動中にレバーで落下位置を調整し、敵の近くに落とそう。2発目を出した後にダッシュキャンセル→急停止から、アサルトマシンガン(M)やスコルピオ(MS同時押し)が有効だ。

トラクターマインで盾を作り

トラクターマインを放出し、相手と自機の間に挟むように位置して盾にする。安全が確保されるので、サジタリウスを発射。

サジタリウス発射!!

レバーで落下地点を指定し、相手の動きを制限する。この2発目まで出したら、ダッシュでキャンセルし、相手の動きに合わせてさらに攻撃していこう。

同時にダッシュ!!

## プリンスタ



プリンスタは弾幕技単体では使い勝手が悪いが、ツインテール(S)のホーミングを絡めると強力な連係を組める。

ツインテールは約7カウント後にホーミングが発動するので、それに合わせて弾幕技を重ねよう。

ツインテールはバリア中に出せばホーミングの弾速が遅く、相手に長時間回避を強制させられる。なるべくバリア中に発動していこう。

各種Sから……

まず、ツインテール。オプションは相手の攻撃で消えてしまうので、壊されないように注意したい。場合によっては盾として使うのもアリ。状況によって使い分けよう。

戦慄の乱舞へ

うまくホーミングが発動したら、各種弾幕技で追撃しよう。相手が反撃せずに回避を重視するようなら、運命の輪舞(⇦⇨⇨+MS同時押し)で一気に大ダメージを与えるぞ。

運命の輪舞か

## アズレウス

ハイブリッドライフル(バリア中M)の撃ち分けや、烈制(MS同時押し)を撒いてけん制し、薙(⇦⇩⇨+MS同時押し)を出す。これをキャンセルし、弾を隠れみのにしてダッシュで前へ接近しよう。

中間距離まで近付いたら、ハイパーブースター(S)を発動し、相手の動きに合わせて前ダッシュで接近、近距離でハイブリッドライフル(M)をお見舞いしよう。

薙を出して接近

けん制しつつ、スキあらば薙を撒き、ダッシュでキャンセルする。光弾を盾にしつつ、相手に接近するようにダッシュするのがポイントだ。

中間距離でS発動

中間距離まで近付いたら、ハイパーブースターを発動し、一気にダッシュで接近。近接攻撃が出る間合い外から前ダッシュしてハイブリッドライフルを決めよう。

近距離でMを当てろ!

# 事故も違反もブッちぎれ!
# スリルドライブ3

パーティーゲーム感覚でレースを楽しめる人気シリーズ、『スリルドライブ』の三作目が稼働を開始した。事故を起こすと賠償金が加算されていくシステムは変わらず、筐体にもシステムにも新しい仕組みを盛り込んで帰ってきたぞ!

スリルドライブ3
■メーカー:コナミ
■ジャンル:レースゲーム
■操作方法:ハンドル+ペダル×2+ギア
■発 売 日:2005年5月下旬(稼働中)
■使用基板:ー


Text: 閃屋

## 三つの国、三つのシチュエーションで掟破りの公道レース絶賛開催中!!

一般車も走る公道を舞台に、スリル満点のレースが展開する『スリルドライブ』。他車を巻き込んで事故を起こすと相手から賠償金が請求されるほか、信号無視や暴走行為などの交通違反を犯すと、実際の交通法規に基づいて免許の点数が引かれる。そして賠償金額や点数は累積されていき、プレイ後には驚くような結果発表が待ち受ける! ゲームだからこそ笑って許される暴走運転で、ライバルより早くゴールを目指せ!

## ド派手に事故ると…?

事故を起こすとシートベルトユニットが作動してプレイヤーの体を締め、事故の緊張感が生で味わえるぞ! シートベルト無しでもプレイできるが、その状態で事故を起こすとしばらくめまいを起こし、画面がブレて危険だ。またパトカーに見つかると装着義務違反で減点されるので、覚悟してプレイするべし。

### シートベルトが締め付ける!

### 巻き起こるトラブルそして事故!

事故を起こすと、車体とは別のカメラで事故のシチュエーションが映し出される。いかにもといった映像が、悲惨さを通り越して笑いを誘う。

### 違反罰点も引かれます

信号無視や暴走行為など、日本の免許制度にのっとって減点される。走行を邪魔するパトカーを無理に振り切ると、緊急車両妨害でやっぱり減点!

## 変化に富んだ中難度コース
## JAPAN

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | NORMAL | 雲が立ち込めていて明るさが変化するが、比較的走りやすい。 |
| 夜 | HARD | 明かりの少ない田舎道は、相当危険なシチュエーションとなる。 |
| [illegible] | HARD | どしゃ降りの中を走行するため滑りやすく、視界も悪い。 |

全長 10812m

街や山を走り抜けると、美しい水田が広がる日本特有の光景。見とれると落っこちるぞ!

Ⓖ =ガソリンスタンド
=踏み切り

### RICE FIELD

危険な山道を越えると、もっと危険な水田に出る。左右にガードレールが無いため、コースを誤ると即座に自損事故だ。

### RAILROAD CROSSING

水田の後、最初のスタンドを越えると踏み切りとなる。速度が出ていれば強引にすり抜けられるが、失敗すると大事故に。

### HIGHWAY

高速道路に入るといきなり停車中のパトカーに追われ、カーチェイスしながらの走行となる。一般車両にぶつかるな!

**スリルな豆知識** 本作ではタイムの代わりにガソリンの残量が画面中央上に表示されていて、これがゼロになるとゲームオーバーとなる。コース中に点在するガソリンスタンドを通過すると、ガソリンが補充されて走行できる距離が伸びるというわけだ。また、ガソリンスタンドのほかにもコース上にはさまざまなドライブスルーが用意されていて、お店の近くを走れば利用できる。

# U.S.A.

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | NORMAL | 照り付ける太陽のもとを快走する。非常にアメリカらしい。 |
| 夕 | HARD | 夕陽の角度によってはコースが見えにくいので注意しよう。 |
| [illegible] | VERY HARD | 画面がぼやけて遠方の道路や一般車両が非常に見づらい。 |

全長　13508m

直線の多いスピードコースとなっている。難度は低めで、慣らし運転をするにはもってこい。

## TOWN

飛ばすとそう快な緩やかなカーブだが、時折り十字路になっているのがくせ者。急に飛び出す一般車両と接触しやすい。

TOWN
ISLAND
SEA
HIGHWAY BRIDGE
MOUNTAIN
SEA
GATE BRIDGE
PARK
START
CITY
GOAL

Ⓖ =ガソリンスタンド

## MOUNTAIN

夕方の崖では要注意！　正面から差す夕陽で、非常にコースが見づらい。転がり落ちないよう慎重に運転するべし。

## HIGHWAY BRIDGE

パトカーが張っていて、カーチェイスとなるポイント。長いハイウェイブリッジを越えるまでしつこく追尾してくる。

## SEA

いきなり急な左カーブが現れ、曲がり切れないと海へダイブ。シチュエーションに関係無く最重要のポイントといえる。

## MOUNTAIN

カーブが続き、右側は崖っぷちという危険な山道。崖を避けるのもいいが、正面衝突してしまっては元も子も無い！

# 最も複雑で最高難度のコース

# EUROPE

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] | NORMAL | コースそのものが難しいので、まずは朝の走行で慣れよう。 |
| 夕 | HARD | コース全体が独特の色に染まり、道路と川とが区別しづらい。 |
| [illegible] | VERY HARD | 霧が視界を悪くする。急カーブの先にある崖や海に要注意！ |

全長　10987m

景色はアルペンを思わせる美しさだが、三コース中、一番高度な運転技術が要求される。

GOAL
HARBOR
SEA
CASTLE
MOUNTAIN
COUNTRY
HIGHWAY
RIVER
CITY
START

Ⓖ =ガソリンスタンド

踏み切り記号 =踏み切り

## RAILROAD CROSSING

視界が全体的に紫に染まる夕暮れ時の走行では、遠方を走る列車を発見するのが遅れがちになる。とりわけ注意しよう。

**スリルな豆知識**
コース脇にあるお店はドライブスルーで利用できる。カーディーラーを通過すると車種が変わったり、パーツショップではエンジンやブレーキなどの性能がアップする。また、ガソリンスタンドによっては洗車用のゲートがあり、これをくぐると車が綺麗になる(特に性能には関係無い)など、お遊び要素も満載。寄り道も楽しみながらゴール目指して突っ走れ!!

# 新たな苦難を乗り越え、最高段位の九段を目指せ!

『Quest of D (以下:QOD)』Ver.1.20稼働から早一カ月が経過。今月はシナリオ&協力プレイの中でも、最も手強いダンジョン二つを完全攻略! また、大幅なルール変更&調整が加えられた各種スキルデータとともに、デッキ構築の基本までを詳しく解説していくぞ!!

## 緊急募集! チャットアイコンデザインコンテスト開催!!

★君のデザインしたアイコンが、今後のバージョンで採用されるかも!? 優秀作品には、ちょっと豪華な粗品も進呈。下記応募先まで、ドンドン送ってほしい。「よろしく!」。

**・募集要項(今回は、メールでの応募を対象とさせていただきます)**

**<アイコンデザイン>** ※補足:ゲーム中の吹き出しの絵のサイズは36×30ドットです。

ドット絵の場合:40×40ドット程度、フルカラー、フォーマットはBMPorJPEG
背景色は単色で統一してください。
イラストの場合:解像度が低いため、シンプルな線画やイラスト。サイズは自由。フォーマットはBMPorJPEG

**<アイコン名称および使い方など>**

・応募するアイコンデザインの希望名称。例:「バイバイ」「ラッキー!」など短いもの。
・どのような状況で使用するアイコンかの説明。
・動かすイメージがある場合は追記してください。例:「星が顔アイコンの上で回る」など。

**<デザインする上でのポイント>**

・『Quest of D』は協力して楽しむゲームですので、他のプレイヤーが不快に感じるようなアイコンデザインは採用されません。楽しいアイコンを考えてください。
・絵のタッチは、現在のアイコンチャットを参考にしてもいいでしょう。

★宛先:questofd@arcadiamagazine.com

コンテストの詳細は、オフィシャルサイトでも確認できます。
『Quest of D』オフィシャルサイト:http://www.questofd.com/

**締め切りは6月20日必着です!**

Quest of D(Ver.1.20)
■メーカー:SEGA-AM2/セガ
■ジャンル:ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法:タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■バージョンアップ日:2005年4月26日
■使用基板:Chihiro™



## Ver.1.20で生き残るために デッキ構築の指針

スキル効果とパーマネント効果に対して、大幅な変更が加えられたVer.1.20。その変更点を考慮した上で、新バージョンに対応した職業別デッキを解説。これらを基本にデッキ組み直して調整しよう!!

Text:伊勢猫

### ブーストを考えたデッキ構築の基本

各種スキルカードで得られるパーマネント効果の数値とともに、全職業と職業別とで発動条件が変更されたのは既にご存じと思う(欄外参照)。

これに加え、同じスキルを別枠に合成して複数持ち込むことでの強化が可能。一部例外はあるが、装備可能な同スキルを数枠重ねたデッキ構築が現バージョンの基本となる。

パーマネント効果で得られるパラメータの中で注目すべきは、攻撃&魔法詠唱の速度に影響を及ぼすDEX。肉弾戦が不得手な魔法使いも最低20くらいは確保したい。移動速度に影響するAGIは、装備品で補ってパーティーからはぐれないようにしよう。

前バージョンでオススメだったスピードアップは、数値低下で戦士以外は効果激減。

### eアイテムを使ったステータス強化

職業別のサンプルデッキを見れば一目で分かるが、eアイテムで補えないスキルや消耗品の回復アイテム主体のデッキ構築が全職業に共通した最新形。武器や防具といった装備品は、徐々にeアイテムへと移行させていきたい。

ゲームを始めたばかりであれば、筐体ショップで数値が高い武器&防具を購入。ただし、戦士以外だと職業補正により、本来の力を発揮できない装備品も多いので要注意(一部例外あり)! ダンジョンのクリア報酬で手に入れた非売品の性能が良ければ即時入れ替え。また、装備品は属性防御やパラメータにも影響するので必ずチェックすること。

バージョンアップで、非売品のeアイテムが入手しやすくなったのはうれしい限り。

### ●オススメカードピックアップ

**<ヴァンガードラッシュ>**

元々の攻撃速度が早く、DEXをそれほど上げなくても十分に使えるのが強み。今バージョンではステータスアップのパーマネント効果も強化された。

**<デッドエンド>**

広範囲を攻撃するスキル。スピードアップなどで振りの遅さをカバーすれば、鬼神の強さを発揮する。柵の向こうに居る敵を攻撃できるのも魅力だ。

**<スピードアップ>**

4枚でも十分な効果が期待できるが、セット数を増やせば効果や持続時間がさらにアップ。常にDEXUP状態を維持しながら戦うのが強力だ。

**<コンセントレーション>**

パワー型のキャラを目指すなら必須となるスキル。スピードアップとの重ね掛けはできなくなったので、どちらかを選択してデッキに入れよう。

### ●準オススメカードピックアップ

**<グランドブレイカー>**

対単体最強のスキル。ボス戦では、ドラゴンキラーと組み合わせたい。ただしドラゴン系の敵には、深く踏み込まないと空振りしやすいので注意。

**<ホースライダースラスト>**

パーマネント効果よりも、スキル自体の威力に注目。劣化が怖いが、1発止めの使いやすさは相変わらずだ。強力な槍が無いのが少し残念。

## SAMPLE DECK

**戦士編**

パワータイプ、スピードタイプ、安定タイプの3種から好きなものを選択しよう。

・ヴァンガードラッシュ(×6)
・ヴァンガードラッシュ(×6)
・ヴァンガードラッシュ(×6)
・デッドエンド(×4)
・スピードアップ(×4)
・EN回復系(×5)
・HP回復系(×4)

メイン武器　サブ武器　スキル　回復

片手剣によるヴァンガードラッシュを主体とする安定型のデッキ。多数の敵を相手にするときや、柵越しに攻撃したいときにデッドエンドを使っていく。EN回復が五つ入るので、よほど長いダンジョンでなければスピードアップを多用して問題無い。これをスピード型にしたいなら、ヴァンガードラッシュを2セット減らしてスピードアップを3セット増やせばOK。EN回復系が一つ減るが、スピードアップの持続時間が伸びるので問題無い。パワー型にする場合は、スピードアップ(+α)を無くしてコンセントレーションを組み込もう。

**QOD事典**

**パーマネント効果の発動条件・全職業スキル:** 全職業スキルについては、カードウィンドウに表示された状態+対応武器にセット&アクティブな状態のみパーマネント効果が発動する。
**パーマネント効果の発動条件・職業別スキル:** 職業別スキルについては、Ver.1.10aまでと同様にカードウィンドウへスキルが表示された状態ならパーマネント効果が発動する。

# 知って得する!? 豆知識

あらかじめ使っておけば、状態異常の際にアイテムを使う手間いらずで便利だ。

## 粉薬で異常を予防?

正直、使い道の無かった各種粉薬だが、現バージョンでは効果を一新! それぞれに対応した、状態異常の予防効果を自分と周囲のプレイヤーに付加することが可能に。強化系スキルと違って、別種の重ね掛けもできる。ちなみに同名の僧侶スキルは……残念ながら以前と同じだ。

現バージョンは盾の性能も高いので、硬直の長い片手武器スキルに使っていこう。

## 弓キャンセルが復活!?

通称「弓キャンセル」が、いくつかの制限と条件付きで使用可能に。具体的には「光の矢」で入手可能な月の弓のみ、武器攻撃時に武器or魔法キャンセル不能なタイミングおよび空振りでもキャンセル可能。片手武器+月の弓を装備して、USEボタンで弓を脱着すればOK。

ボス戦時など乱戦中でも一発でロックが可能に。特に僧侶にはうれしい変更点だ。

## 味方を簡単ロックオン!!

協力プレイ中であれば、僧侶ならずとも自分以外のプレイヤーをロックオンしたい場面は多いハズ。以前はモンスターなどと同様に直接タッチしなければダメだったが……。Ver.1.20ではステータスバーのタグを触れ続ければ、任意のプレイヤーを素早くロック可能になったぞ!

職業補正無し&高い攻撃力に加え、DEX+20の効果は神器と呼ぶにふさわしい。

## 三つの神器を有効活用!

入手ダンジョン内であれば、神器の攻撃力が75(ボス戦のみ90)なのはご存じの通り。実はこれ以外に、その効果が発動するシナリオが判明! 「光の矢」はアンサラー(片手剣)、「妖精王の帰還」ならウェルテクス(片手斧)、「モイ・トゥラの攻防」でクラウ・ソナス(両手剣)が発動する。

# デッキ構築 僧侶編

棍棒を使うか片手斧を使うかが悩みどころ。聖魔法は最低限で十分効果が期待できる。

### ●オススメカードピックアップ

**<オーガラッシュ>**

攻撃スピードが早く、威力もピカイチの武器スキル。STR+2のパーマネント効果が意外に大きく、殴り系の僧侶にとってはかなり重宝する。

**<ヒーリング>**

1枚でもEN当たりの回復効率はマイナーヒーリングを上回る。通信協力プレイではヒールノヴァが使いやすい。好みによって選択しよう。

**<ソング・オブ・パワー>**

消費ENはやや多いが、せん滅力アップに欠かせないスキル。積み枚数によって効果時間が長くなるので、余ったデッキスペースはこれで埋めよう。

**<神罰>**

メイン武器を棍棒にするなら、月の弓キャンセルを前提にした神罰が第一候補。2段止めを駆使すると、ダウンさせずに素早く敵を倒せる。

### ●準オススメカードピックアップ

**<粛正>**

新カードである神罰は18枚集めるのが大変。粛正は集めやすくオーガラッシュとモーションが同じで使いやすい。威力は低いので足止め用だ。

**<アーマーブレイカー>**

サブの武器を種別の違うものにする場合に役立つスキル。槍系武器、牛人兵の両手斧など、リーチのある攻撃をサブで使いたいときは入れておこう。

### SAMPLE DECK

- オーガラッシュ(×6)
- オーガラッシュ(×6)
- オーガラッシュ(×6)
- ソング・オブ・パワー(×7)
- ヒーリング(×1)
- EN回復系(×6)
- HP回復系(×3)

オーソドックスな殴り系デッキ。メイン武器はバトルアックスor牛人兵の斧で、ソング・オブ・パワーを多用して戦士並みの攻撃力を引き出そう。棍棒をメイン武器にする場合はダッシュ攻撃が単発技のブライトハンマーがオススメ&オーガラッシュの代わりに神罰を組み込むといい。神罰は一般的に使いにくいとされるスキルだが、2段目を月の弓キャンセルで使えばダメージ効率に優れる。なお、シナリオプレイの場合はホーリーボルトが選択の余地に入り、通信協力プレイではヒーリングをヒールノヴァにするのも有効。

# デッキ構築 魔法使い編

接近戦用に武器スキルを増やし、得意分野の魔法をどこまで抑えるかが重要なポイント!?

### ●オススメカードピックアップ

**<ハードインフェルノ>**

EN消費ゼロで最大ダメージをたたき出す攻撃スクロール。厄介なザコ～ボス戦まで、使い所を選ばない。炎耐性が多ければブリザードなどに変更!

**<ライトニングストーム>**

EN消費が少なく、積み効果に優れた汎用魔法。雷属性の例に漏れず、ダウンを奪えるのが利点。スノーストームインパクトとの使い分けが理想的。

**<フレイムスピリット>**

主にボス戦でのダメージソースとなる誘導魔法。積み効果に優れるが、狭い場所で使いづらいのが難点。汎用性ならライトニングチェインが上。

**<アーマーブレイカー>**

杖使いに便利なDEX+20のパーマネント効果を持つブーストスキル。槍or片手斧を使用する場合は、スピアジャブorオーガラッシュに置き換える。

### ●準オススメカードピックアップ

**<スピアージャブ>**

INTでダメージが上がる属性槍or王族蜥蜴の槍とセットで投入。DEX+10のサンダースピアと組み合わせれば、魔法の詠唱速度上昇も見込める。

**<オーガラッシュ>**

INTでダメージUPする邪鬼の属性斧or牛人兵の斧とセットで投入。打撃力は一番だが……劣化には要注意。自前の攻撃強化スキルが無いのも悩みの種。

### SAMPLE DECK

- ハードインフェルノ(×10)
- フレイムスピリット(×6)
- ライトニングストーム(×3)
- アーマーブレイカー(×6)
- EN回復系(×6)
- HP回復系(×4)

専用モーションで使い勝手に優れた杖をメイン武器に、やや魔法主体として組んだサンプルデッキ。eアイテムが充実すれば、初期INT75は防具一式+アクアマリン1個で到達可能。杖は打撃重視でDEXが下がらないセプターorマナスタッフ、INTでダメージUPする邪鬼の属性杖がベスト。強攻撃で魔法が撃てる三種の属性杖も使い勝手は悪くない。また、魔法使いスキルはDEX&AGIが満足に得られないので、ブーストスキルでDEXは最低限確保。打撃主体に寄せるならスクロールor回復アイテムを減らし、メイン武器のスキル枠を増やす。

**QOD事典** **モンスター武器のメリット&デメリット:** 職業補正による攻撃力低下が無く、僧侶や魔法使いの間で脚光を浴びている特殊効果を秘めたモンスター武器。とはいえ、合成不能=非常に劣化しやすく、基本的に使用時は予備を持ち込むのが鉄則! ちなみに劣化させた場合の代償は、以前にもお伝えした通り……"装備アイテムの消失"なので、後悔しないように注意しよう。

第三章-D
# 炎の神殿

Submission サブミッション：迷宮内の壺を25個以上破壊しろ
ダンジョンの各所に配置されている壺を破壊するミッション。特に回り道しなくても、壊し逃さなければギリギリ達成できる。

ボスのイフリートを含め、炎系の敵が多く登場する。パワーのあるモンスターも多いので、物理防御と炎耐性を重視した装備で挑もう。
また、マップが広く、攻略には時間がかかる。初プレイのときは難度をノーマルに設定し、ダンジョンの構造を覚えるのがオススメだ。このとき、両手剣の神器であるクラウ・ソナスを持ち帰っておけばハードの攻略に役立つ。

フレイムアーマーは、物理防御と炎耐性に優れた鎧。持っているなら迷わず装備。

## Point1 落とし穴ゾーンの仕組み

フロア2には、多数の落とし穴が配置された部屋が二つある。最初に到達する部屋は、マップ右下の床スイッチが次の扉に連動。もう一つの部屋は、中央にある四つの床スイッチを素早く踏むと、マップ下の扉が開く仕組みだ。ただし、同時に扉前の分銅トラップも作動するので注意しよう。

四つのスイッチを素早く踏み、扉のランプを点灯させよう。

## Point2 中央の扉がポイント

格子扉で仕切られた部屋での戦闘。中央の扉は、レバースイッチ→床スイッチの順に素早く操作すると開く。まずは手前に出現する敵を手早く倒し、奥のマジシャンに注意しつつ扉を開けよう。遠距離攻撃の手段を持っているなら、扉を開ける前に向こう側の敵を処理できる。

戦闘中やスイッチ操作時は、常に奥のマジシャンに注意を払うこと。

壁に設置されたトゲは、新ダンジョンならではのトラップ。触れないように。

| 記号 | 意味 | 記号 | 意味 |
|---|---|---|---|
| ● | 宝箱など | 火 | 火投下 |
| △ | 壺 | 分 | 分銅落下 |
| I | 扉 | 穴 | 落とし穴 |
| I | 扉（赤の鍵使用） | ✡ | ワープ |
| I | 扉（青の鍵使用） | 毒矢 | 毒矢発射 |
| ⁝ | 柵 | 火矢 | 火矢発射 |
| ⊠ | 床スイッチ | 炎 | 炎噴出 |
| ♀ | レバースイッチ | 炎弾 | 炎の弾発射 |
| S1 | その他スイッチ | 針 | 針の壁 |
| ◇ | 回復の泉 | ⁝ | トゲの壁 |
| ◎ | 爆発床 | 鉄球 | 巨大鉄球のワナ |
| 眠 | 催眠ガス | ⟷ | 振り子系のワナ |

QOD事典
扉に点灯するランプ：一部の扉に付いているランプは、地味ながら今バージョンの新要素。これは、連動する仕掛けをクリアすると点灯する仕組みになっている。すべて点灯させれば扉が開くわけだ。開け方が分からない扉があったら、いろいろな仕掛けを動かしながらランプを確認しよう。点灯時はマップ上にも反応があるので、確認できない場合はこちらを活用。

フロア1

フロア2

フロア3

スタート

落下

## ランクSを狙うときのオススメルート

回り道して青の鍵を入手しておけば、ボス前で肉とハイポーションが手に入る。

物理防御と炎耐性に優れるドラゴンアーマー。装備している鎧次第では、取りに行く価値がある。

サブミッションをクリアしつつ、1コンティニュー以内というのがランクS取得の基本。これは最短ルートでも達成できるが、多少回り道した方が効率が上がる。オススメのルートは、左の縮小マップに示した通り。フロア2の最初の落とし穴部屋で落ち、青の鍵を取るのがポイントだ。壷もいくつかあるので、見落とし分のフォローもできるぞ。青、赤の鍵を取りに行くときは、柵の向こうのマジシャンに十分注意すること。

また、二つ目の落とし穴部屋から落ちた場合、その奥で職業別の高級鎧(eカード)が手に入る。戦士のドラゴンアーマーは特に強力なので、装備に不安があるなら取りに行ってもいいだろう。ただ、3体出現するマジシャンに致命傷を受ける危険も……。

## 炎のクリスタルを破壊せよ!

炎の神殿と灼熱の地底都市に出現するイフリート。このボスに対しては、周囲にある炎のクリスタルを破壊しないとダメージを与えられない。

ただし、最初から四つすべて壊すのは得策ではない。こうするとイフリートが一定時間無防備になるが、その後クリスタルが復活してしまうのだ。普段は一つ残しておき、イフリートが発狂モードになったら四つ目を壊すといい。

クリスタルはイフリートの攻撃をかわしつつ破壊するのが理想だが、慣れるまでは難しい。そこで、せめてイフリート側を向き、ガードしつつタッチするように心がけよう。

クリスタルは連続タッチで破壊できる。ガードを固め、一つ一つ壊していこう。

## 注意すべき攻撃

物理攻撃のイメージが強いイフリートだが、実は遠距離を攻撃する手段も豊富に持っている。このため、距離を離して戦おうとすると、逆に大ダメージを受けやすい。魔法主体のときでも、ある程度近い距離で戦った方が無難だ。

近距離で最も警戒したいのは、両手を地面にたたき付けて衝撃波を出す攻撃。これが当たらないギリギリの距離をキープし、イフリートの周りを回るように動こう。そして、敵の攻撃モーションを見たらすかさずダッシュ攻撃。神器のクラウ・ソナスなら、魔法使いなど非力なキャラでも十分なダメージを与えられる。

また、イフリートが発狂したら、解けるまで回避に専念。動きが数段早くなるので、こちらから仕掛けるのは危険だ。

巨大火球などは、懐に潜り込めば当たらない。連続攻撃で大ダメージを与えろ!

衝撃波は、スタン効果に加えて一部のパワーアップ系スキルを消す効果がある。

## ガーゴイルが大活躍!

物理&炎耐性に優れるガーゴイルが居れば、イフリート戦は一気に楽になる。長時間イフリートを引き付けてくれるので、その間にクリスタル破壊&魔法攻撃ができるのだ。特に、苦戦を強いられがちな魔法使いにとっては重要度が高い。持っているなら、迷わずデッキに入れよう。

ガーゴイルに攻撃させれば、遠距離でも安全。その間にクリスタルを壊し、魔法攻撃でダメージを与えろ!

## 職業別ワンポイント

### 魔法使い

冷気系のスキル(できればブリザード)、スクロールのブリザードをデッキに組み込み、これで倒し切れなかったら神器クラウ・ソナスでダメージを与える。かなり苦戦するので、左で紹介したガーゴイルに頼った方がいい。

イフリートの繰り出す炎の壁は、魔法を打ち消す効果がある。ムダ撃ちは避けたい。

### 僧侶

上で紹介した基本戦法で地道に戦う。神器クラウ・ソナスを装備し、物理攻撃のダメージアップを図ろう。ソング・オブ・パワーで攻撃力を補うのも有効だ。また、ホーリーボルトを1枚入れれば、道中のマジシャン対策になる。

回復魔法を使いながら慎重に戦う。パワー不足はクラウ・ソナスとスキルで補おう。

### 戦士

イフリート戦は、全職業中で最も楽。物理防御と炎耐性を装備で補えていれば、スチールボディを使って連続攻撃をするだけでも十分勝てる。道順を覚え、道中でのダメージ&エナジー消費をいかに抑えられるかの方が重要だ。

スチールボディはボス戦の基本。衝撃波で効果を消されたら、すかさず再度唱えよう。

**巨大火球のかわし方:**イフリートを象徴する巨大な火の玉は、攻撃判定が非常に大きく発射後にかわすのが難しい(遠距離時)。これに対しては、発射の寸前に回避動作(A+V)で横に移動しておくようにしよう。こうすると火の玉が回避動作前の地点に向かって投下されるぞ。一方、近距離の場合は上で紹介した通り。懐に潜り込めばOKだ(イフリートの正面)。

通信協力最上級ダンジョン

# “白夜の王”徹底攻略

## 大ボスよりも道中が肝心!

通信ダンジョンの最上級に位置する白夜の王。各種仕掛けと強力な敵のオンパレードだが、マップや仕掛けをしっかり予習復習すれば、スムーズに突破できるぞ!

Text:真瑠世

### 装備について

「白夜」という名前から想像できるように、このダンジョンは氷系の敵が多い。また、敵の耐久力が全体的に高めで、柵の向こう側からマジシャンやスパンキーなど遠距離攻撃を仕掛けてくる敵の居る場所が多い。以上を踏まえた上で、まずは挑む前の準備をしよう。

ポイントになるのは属性耐性。敵もそうだがトラップが氷系ばかりなので、氷属性の耐性はなるべく上げておきたいところ。戦士系の鎧の場合は、アイスアミュレットを装備するといいだろう。

また、武器は必ず二つは持っていくこと。三つ～四つあれば劣化は怖くない。

後は、柵の向こう側への攻撃手段があると心強い。戦士や僧侶の場合は、デッドエンドやスピアージャブなどが柵の向こう側へ攻撃しやすい。片手武器メインの場合は、ショップでアイスブラストを購入するのも一つの手。意外と凍らせることができるぞ。

魔法使いはハードインフェルノを持ち込み、道中～ルームガーダー戦で使い切るくらいの気持ちで撃ちまくろう。

白夜の王は氷属性の耐性を上げておきたい。アイスアミュレットが適した装飾品だ。

地下1階はランダムマップなので、ここはマップを購入して手早く抜けよう。

地下2階、地下3階はそれぞれ3種類のマップからランダムで選択されるようになっている。しかし、このダンジョンのキーポイントに当たる「宝玉」は、常に地下2階に一つ、地下3階に二つ、というパターンで共通している。

宝玉は3階の最後の扉にはめることができ、三つの宝玉を集めれば地下4階を経由せずにルームガーダー戦へ突入できる。ここでは、宝玉を集めるのを前提に攻略するぞ。

地下2階の宝玉で注意するのは2F－Bのパターン。これは中央の鍵を入手したら柵の向こう側の別の人へ渡さないとダメ。全員が一方通行の通路を通らないように注意。

柵の前で待っているプレイヤーは、鍵を受け取ってマップ下にある赤い扉を開けよう。

2F－Bのマップパターンは、だれかが先行して中央の鍵を入手。そして床に置こう。

## 2F-C
宝玉条件

宝玉前の扉の左右のレバーを下げる

凝った仕掛けや出現モンスターなどを考えると、このマップパターンが一番楽。ポイントAでは2F－B同様、柵を開けずにコカトリス、オークチーフIを倒そう。柵の中にはダイアーウルフとスケルトンナイトIが居る。ポイントBでは扉の前にレバーが二つあり、それを下げれば宝玉を入手できる。

最後のルームガーダーではコカトリス、スケルトンナイトIといった遠距離攻撃モンスターが多数出現。中央の床スイッチを踏むと氷魔法のトラップが発動する仕組みになっているので、できるだけ床スイッチから離れて戦うことを意識するといい。

## 2F-B
宝玉条件

鍵を入手して赤の扉を開ける

ポイントAにはスケルトンナイトI、ガーディアンリザードマンDが居て、柵の中にはダイアーウルフ、スパンキーが居る。隣のレバーで柵を開閉可能だが、レバー付近で2体を倒してから柵を開けた方がいい。ポイントBでは一方通行の通路を矢印のように1人が先行して●印の鍵を入手、柵越しに鍵を渡して宝玉前の扉を開けよう。一方通行の通路を全員通過してしまうと宝玉が取れないので注意!

ルームガーダー後は左右に道が分かれるが、どちらに進んでもOK。ポイントCは敵が居ないので、レバーを引いたら前転を駆使して素早く進もう。

## 2F-A
宝玉条件

宝玉宝箱周囲のグール2体とスケルトンナイトI2体を全滅させる

ポイントAは床スイッチか壁のレバーによって柵を開閉可能。柵の中にはコカトリスやスケルトンナイトIといった遠距離攻撃可能なモンスターが居るので、部屋に入ったらすぐに柵を開けて中に入ろう。柵で敵を分断できれば楽に突破できる。

ポイントBでは四カ所に出現するグールとスケルトンナイトIを全滅させるのが宝玉の取得条件。スケルトンナイトIの氷魔法を警戒しつつ手早く倒したい。グールを倒し忘れやすいので注意しよう。

最後のルームガーダーではコカトリスを最初に倒すといい。スキルを使いつつ速攻を目指そう。

QOD事典

**白夜の王プレイ人数について:** プレイ人数によって敵の耐久力が変わり、基本的に左右に分かれることが多いため三人でプレイしたときが一番難しい。二人と三人では、三人のときの方が敵の耐久力が格段に上昇し、三人とときと四人のときの耐久力の変化は、あまり見られない。また、二人プレイのときは敵の出現パターンが分かっていれば1体を素早く倒せるので、最も楽に進める。

## 地下3階

地下3階では宝玉を二つ入手して宝玉扉へはめ込むのが目的。宝玉扉の奥には回復があり、その後ルームガーダー戦が待ち受ける。宝玉が無い場合は地下4階で危険な戦闘をすることになり、大ボスを目指すのが難しくなる。宝玉は取り逃さないように。

一つ目の宝玉は、左右の部屋の敵とそれを結ぶ通路に居るマジシャンorダークマジシャンを全滅させればOK。

問題は二つ目で、これはマップによって入手法が変わり、左右の仕掛けが逆サイドの扉に連動していることが多い。自分が進んだルートの作業を終えても、逆サイドの作業が終了するまで待たないと宝玉を取れないのだ。先を急ぐことも重要だが、宝玉をしっかり入手することを忘れずに。

逆サイドのパーティーを信じて、宝玉前で待とう。先を急ぐと取り逃しやすいぞ。

柵の奥のロイヤルリザードマンDは、魔法が無いと攻撃手段が限られる。注意しよう。

### 3F-A 宝玉条件

**一つ目**:左右の部屋&中央の通路の敵を全滅
**二つ目**:左右奥に出現するロイヤルリザードマンDを倒す&左右の像のスイッチを押す

ポイントAは中央のダークマジシャンが特徴的。魔法使いならば率先してダークマジシャンを倒すようにしたい。部屋の敵と通路の敵を倒したら宝玉を入手しよう。ポイントBではくぼみにある●印の像のスイッチを押すことと、左右上部隅(●印)のロイヤルリザードマンDを倒すことが条件。ロイヤルリザードマンDは通路にも出現するが、条件になっているのは奥のロイヤルリザードマンDだけ。左奥は柵に近付くと出現、右奥は遠距離攻撃でないとほぼ倒せないので、デッドエンド、スピアージャブ、魔法スキルなどで手早く倒そう。

### 3F-B 宝玉条件

**一つ目**:左右の部屋&中央の通路の敵を全滅
**二つ目**:宝玉左右の床スイッチを踏む

ポイントAではロイヤルリザードマンとフロストサラマンダーが出現。中央の通路のマジシャンは遠距離攻撃で倒しておきたい。宝玉入手後はポイントBでの戦闘になる。中央寄りの位置にマジシャンが出現するので、これを先に倒すと楽になるぞ。

部屋の戦闘が終わったら、ポイントCへ。左右の床のスイッチを踏めば宝玉を入手できるが、逆サイドのポイントBでの戦闘が終了していないと宝玉を取れないので注意。最後のルームガーダーでは柵の奥に居るマジシャン2体が非常に厄介。魔法使いなら、マジシャンを最優先で倒そう。

### 3F-C 宝玉条件

**一つ目**:左右の部屋&中央の通路の敵を全滅
**二つ目**:左右の部屋のフロストサラマンダーを倒すと一定時間おきに分銅が落下し、分銅が床スイッチを押すと扉が開く

ポイントAの中央の通路には、3F-Bと同様にマジシャンが2体。ただし、部屋に居る敵がガーディアンリザードマンDとフロストサラマンダーになっており、この敵の違いで全体マップを判断できると心強い。ポイントBにはフロストサラマンダーが1体居て、隅の柵内にマジシャンが居る。条件はフロストサラマンダーだけなので、これを倒したら先に進もう。ポイントCでは十字路の左右から宝玉を入手する形になる。宝玉前の柵は、逆サイドの部屋のフロストサラマンダーを倒してもらった後、扉の前でしばらく待てば開くぞ。

| 炎 | 中 |
|---|---|
| 氷 | 中 |
| 雷 | 中 |
| 聖 | 中 |

### 属性と燭台

ホワイトドラゴンは普通に攻撃してもほとんどダメージが入らない。まずはBOSS周辺の四カ所の床スイッチを踏み、燭台を灯せる状態にしよう。次に付近にあるカードのウッドボウ+属性矢を使うか、魔法スキルで四つの燭台を灯すというのが手順となる。

ポイントはドラゴンの色と燭台の色の関係。ドラゴンは青→無→赤の順に色を変化させ、燭台の色がドラゴンと同じだとダメージがほとんど入らない。基本的にはサンダーアローで黄色、魔法使いのシャドウスキルで紫色にすれば、ドラゴンの色に関係無くダメージを与えることができるぞ。

燭台は基本的にサンダーアローで黄色にするといい。魔法使いが居るなら任せよう。

### 職業別戦い方

ホワイトドラゴンの主な近距離攻撃は、衝撃波と氷ガス噴出がメインになるため、簡単に避けられるはず。

それよりも注意したいのが燭台で、ホワイトドラゴンの攻撃で燭台の色が変わってしまうこと。燭台の色が変わるとダメージが入らなくなるので、周囲を見渡して燭台の管理をすることが重要だ。また、四つの燭台を灯すと巨大な燭台が出現する。これに灯すと少しの間だけダウンを奪えるが、再び燭台の点灯からやり直しになるため、絶対に点けないようにしよう。

**●戦士の場合**
燭台の管理よりも攻撃重視で。ドラゴンキラーを使った場合、燭台が一つでも灯っていればダメージが入る。

**●僧侶の場合**
魔法使いが居ない場合は燭台の管理と回復、居るならば攻撃に参加しよう。

**●魔法使い**
燭台管理がメイン。燭台の色は黄色以外だと紫や赤なども有効だが、統一が取れないといつまでもダメージが入らないので注意しよう。

ドラゴンキラーがあれば、燭台一つ点灯でダメージが入るようになるため、かなり楽。

**QOD事典** **燭台管理**:魔法使いが居る場合、最初に燭台を赤にして炎系の上位魔法を使うと一気にダメージを奪える。また、魔法使いの闇魔法で紫色、または僧侶の聖魔法で白色にした場合は、燭台の管理とエナジーに注意。なお、紫色と黄色の場合のダメージ差はほとんど無く、白色のときはダメージが入りにくい。そのため、黄色で安定といえるだろう。

スキルデータを完全網羅!

# Dフォースカード・スキル詳細

Ver.1.20版のスキルデータの詳細を掲載。プレイしている最中には分かりにくい細かい数値や、ほかのスキルとの比較、効率のいいスキルなどが簡単に分かるはず。自分なりの最新デッキを作ってみよう。

Text:真瑠世(P72)&伊勢猫(P73)

## 対照的な2系統のデッキ

**デッキA**
- ・武器スキル 2種
- ・スピードアップ1枠最大積み 3〜4セット
- ・回復系 7〜9枚

**デッキB**
- ・武器スキル 1種
- ・コンセントレーション1枠最大積み 3〜4セット
- ・回復系 7〜10枚

デッキAはスピードアップ使用時のDEXが高く、連係スキルを使用した空中コンボ、攻撃発生の速い強攻撃スキルを連発できる。ただし、武器の劣化に注意が必要なのと、せん滅力の低さが難点。

デッキBはコンセントレーション使用時の威力が魅力。DEX上昇のパーマネント効果が無いため攻撃速度が遅く、攻撃前につぶされやすいのが悩み。eアイテムでDEXを補うのが重要だ。

同じスキルを大量に積んで、表武器、裏武器を一緒にするのが1.20スタイル。

## 最大積みの数を増やせ

今バージョンから可能になった、最大まで積んだスキルの複数持ち込み。6枚+2枚などでも効果はあるが、基本的には1枠積みの数で考えよう。

積み枚数を増やすと、パーマネント効果でDEXを上昇させやすいのはもちろん、攻撃時の威力も上昇する。注目スキルはヴァンガードラッシュやオーガラッシュなど、最大積みでSTR上昇の効果があるもので、ダメージ上昇率が高い。また、ライトニングランサーは使用武器の割には高いダメージを見込めるものの、2段目は1枠積みの数に比例せず、若干上昇率が落ちる。

## 能力値上昇スキルを使え

戦士スキルのスピードアップとコンセントレーションは、このバージョンで特に注目したいスキル。武器スキルを最低限に抑え、スピードアップかコンセントレーションを大量に積んだデッキは、スピード型、パワー型の最先端を行くデッキになるからだ(効率がいいかは別として)。

能力上昇スキルは積んだ分だけ効果時間が長くなり、一つの通信ダンジョン内だと、大体4回ほど使えば常に能力上昇状態を維持できる。特にコンセントレーションを大量に積んだデッキは、武器スキル3〜4セット+コンセントレーション使用のデッキよりも、威力の面で秀でているという点に注目したい。

一方、僧侶のソング・オブ・パワーについては、強力な武器を持てないことが原因で、大量に積んでもパワー型になりにくい。スキルの1枠最大積みを増やしてダメージアップを図る方がよさそうだ。

## ■武器スキルダメージデータ

※各スキルデータは古の城のオークチーフにて、STR35の状態からスキルをセットして計測。使用武器は片手剣:ファルシオン 片手斧:バトルアックス 棍棒:ウォーハンマー 両手剣:トゥハンドソード 両手斧:グレートアックス 槍:パルチザン 杖:ウィザードスタッフを使用。

| スキル名 | 積み枚数 | 1段目 | 2段目 | 3段目 | 4段目 | 5段目 | 合計 | 上昇率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヴァンガードラッシュ | 1 | 73 | 58 | 87 | - | - | 218 | 1 |
| | 2 | 83 | 67 | 100 | - | - | 250 | 1.15 |
| | 3 | 93 | 75 | 112 | - | - | 280 | 1.28 |
| ライジングスラッシュ | 1 | 72 | 72 | (溜め144) | - | - | 144 | 1 |
| | 2 | 81 | 81 | (溜め162) | - | - | 162 | 1.13 |
| | 3 | 90 | 90 | (溜め180) | - | - | 180 | 1.25 |
| バーバリアンラッシュ | 1 | 79 | 63 | 94 | - | - | 236 | 1 |
| | 2 | 90 | 72 | 108 | - | - | 270 | 1.14 |
| | 3 | 103 | 83 | 124 | - | - | 310 | 1.31 |
| オーガラッシュ | 1 | 79 | 79 | 94 | - | - | 252 | 1 |
| | 2 | 90 | 90 | 108 | - | - | 288 | 1.14 |
| | 3 | 103 | 103 | 124 | - | - | 330 | 1.31 |
| ロッククラッシャー | 1 | 53 | 40 | 53 | 66 | - | 212 | 1 |
| | 2 | 60 | 45 | 60 | 75 | - | 240 | 1.13 |
| | 3 | 67 | 51 | 67 | 84 | - | 269 | 1.27 |
| 粛正 | 1 | 65 | 52 | 78 | - | - | 195 | 1 |
| | 2 | 73 | 59 | 88 | - | - | 220 | 1.13 |
| | 3 | 81 | 65 | 98 | - | - | 244 | 1.25 |
| 神罰 | 1 | 64 | 53 | 93 | - | - | 226 | 1 |
| | 2 | 92 | 61 | 107 | - | - | 260 | 1.15 |
| | 3 | 104 | 70 | 122 | - | - | 296 | 1.31 |
| バスタースラッシュ | 1 | 76 | 63 | 89 | - | - | 228 | 1 |
| | 2 | 87 | 71 | 101 | - | - | 259 | 1.14 |
| | 3 | 98 | 81 | 114 | - | - | 293 | 1.29 |
| アーマーブレイカー | 1 | 69 | 69 | 42 | 42 | 83 | 305 | 1 |
| | 2 | 78 | 78 | 47 | 47 | 93 | 343 | 1.12 |
| | 3 | 87 | 87 | 52 | 52 | 104 | 382 | 1.25 |
| トルネードスパイク | 1 | 69 | 55 | 55 | 115 | - | 294 | 1 |
| | 2 | 78 | 62 | 62 | 131 | - | 333 | 1.13 |
| | 3 | 87 | 70 | 70 | 146 | - | 373 | 1.27 |

| スキル名 | 積み枚数 | 1段目 | 2段目 | 3段目 | 4段目 | 5段目 | 合計 | 上昇率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スピアージャブ | 1 | 52 | 42 | 73 | - | - | 167 | 1 |
| | 2 | 62 | 49 | 86 | - | - | 197 | 1.18 |
| | 3 | 71 | 57 | 99 | - | - | 227 | 1.36 |
| スピットファイアラッシュ | 1 | 41 | 33 | 57 | - | - | 132 | 1 |
| | 2 | 53 | 43 | 74 | - | - | 172 | 1.3 |
| | 3 | 64 | 51 | 89 | - | - | 207 | 1.57 |

| [illegible] | スキル名 | 積み枚数 | ダメージ | 合計 | 上昇率 |
|---|---|---|---|---|---|
| 片手剣:ファルシオン(攻撃力70)使用時 | スレッシャーテイル | 1 | 116 | - | 1 |
| | | 2 | 130 | - | 1.12 |
| | | 3 | 144 | - | 1.24 |
| 棍棒:ウォーハンマー(攻撃力63)使用時 | ハードブレイカー | 1 | 198 | - | 1 |
| | | 2 | 225 | - | 1.14 |
| | | 3 | 252 | - | 1.27 |
| 両手剣:トゥハンドソード(攻撃力60)使用時 | ハードスラッシュ | 1 | 157 | (溜め235) | 1 |
| | | 2 | 187 | (溜め280) | 1.19 |
| | | 3 | 218 | (溜め327) | 1.39 |
| | グランドブレイカー | 1 | 155 | (溜め283) | 1 |
| | | 2 | 181 | (溜め332) | 1.17 |
| | | 3 | 212 | (溜め388) | 1.37 |
| 両手斧:グレートアックス(攻撃力66)使用時 | デッドエンド | 1 | 235 | - | 1 |
| | | 2 | 258 | - | 1.1 |
| | | 3 | 282 | - | 1.2 |
| 槍:パルチザン(攻撃力46)使用時 | ライトニングランサー〜ホースライダースラスト | 1 | 108･43 | 151 | 1 |
| | | 2 | 130･74 | 204 | 1.35 |
| | | 3 | 152･100 | 252 | 1.67 |
| | クラウドブレイカー | 1 | 64 | - | 1 |
| | | 2 | 88 | - | 1.38 |
| | | 3 | 110 | - | 1.71 |

※各種数値は編集部調べによるもの

QOD事典

**STR調整**:今バージョンではSTRが50以上になると、それ以降はSTRが上昇してもダメージ上昇率がかなり悪くなる。ボス戦到達時にSTR50を目指す場合、僧侶や魔法使いはカードスキルでのパーマネント効果を活用しつつパワーリングを装備するといい。戦士はレベルアップでのSTR上昇が大きく、初期STRが35程度あれば簡単にSTR50を目指せる。

## ■攻撃魔法スキルデータ

※表の「積み上限」は、種類・レアリティごとの持ち込める最大数まで入れた場合。また、ポイズンの右側の数値は毒によるスリップダメージ（1回分）

| 魔法属性 | カード&スキル名称 | 種別 | 消費EN | ダメージ（効果時間） | | | 1枚ごとの効果上昇 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1枚 | 1枠最大 | 積み上限 | |
| 炎属性 | ファイアースキルズ | 魔法使い修得スキル | 1 | 45 | - | - | - |
| | ファイアーボール | Dスクロール | - | 90 | - | - | - |
| | | 魔法使いスキル | 2 | 75 | 120 | 210 | +45 |
| | フレアバースト | Dスクロール | - | 210 | - | - | - |
| | | 魔法使いスキル | 5 | 255 | 285 | 405 | +30 |
| | ハードインフェルノ | Dスクロール | - | 450 | - | - | - |
| | ファイアースピリット | 魔法使いスキル | 5 | 111×2 | 141×2 | 261×2 | +30 |
| | フレイムスピリット | 魔法使いスキル | 9 | 144×3 | 174×3 | 294×3 | +30 |
| | エクスプロージョン | 魔法使いスキル | 4 | 183 | 213 | 333 | +30 |
| 氷属性 | フロストスキルズ | 魔法使い修得スキル | 2 | 60 | - | - | - |
| | アイスブラスト | Dスクロール | - | 69 | - | - | - |
| | | 魔法使いスキル | 2 | 39 | 84 | 174 | +45 |
| | フロストバイト | Dスクロール | - | 135 | - | - | - |
| | | 魔法使いスキル | 5 | 168 | 198 | 318 | +30 |
| | ブリザード | Dスクロール | - | 270 | - | - | - |
| | | 魔法使いスキル | 8 | 336 | 351 | 445 | +15 |
| | アイスウインド | 魔法使いスキル | 4 | 117 | 147 | 237 | +30 |
| | アイスストーム | 魔法使いスキル | 7 | 246 | 276 | 396 | +30 |
| | スノーストームインパクト | 魔法使いスキル | 3 | 84 | 129 | 309 | +45 |
| 雷属性 | ライトニングスキルズ | 魔法使い修得スキル | 2 | 75 | - | - | - |
| | サンダーボール | Dスクロール | - | 90 | - | - | - |
| | | 魔法使いスキル | 2 | 57 | 87 | 147 | +30 |
| | ライトニングボルト | Dスクロール | - | 180 | - | - | - |
| | | 魔法使いスキル | 5 | 210 | 240 | 360 | +30 |
| | サンダーストーム | Dスクロール | - | 360 | - | - | - |
| | ライトニングチェイン | 魔法使いスキル | 5 | 75/90 | 105/126 | 225/250 | +30/+36 |
| | ライトニングストーム | 魔法使いスキル | 3 | 96 | 141 | 321 | +45 |
| 闇属性 | シャドウスキルズ | 魔法使い修得スキル | 1 | 8（10） | - | - | - |
| | コンフューズ | 魔法使いスキル | 1 | 7（20） | 12（30） | 36（70） | +6（+10） |
| | スリープ | 魔法使いスキル | 1 | 7（30） | 12（40） | 36（80） | +6（+10） |
| | ポイズン | 魔法使いスキル | 2 | 30/8 | 45/18 | 105/58 | +15/+10 |
| 光属性 | サイレンス | 僧侶スキル | 2 | 11（30） | 11（40） | 11（100） | +0（+10） |
| | フェース | 僧侶修得スキル | 3 | 63 | - | - | - |
| | ホーリーアロー | 僧侶スキル | 3 | 63 | 95 | 157 | +31 |
| | オラクル | 僧侶修得スキル | 7 | 152 | - | - | - |
| | ホーリーライトニング | 僧侶スキル | 6 | 173 | 194 | 278 | +21 |
| | ホーリーボルト | 僧侶スキル | 9 | 276 | 286 | 351 | +11 |

## ■回復魔法スキルデータ

| 効果範囲 | カード&スキル名称 | 種別 | 消費EN | HP回復量 | | | 1枚ごとの効果上昇 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1枚 | 1枠最大 | 積み上限 | |
| 単体 | マイナーヒール | Dスクロール | - | 20 | - | - | - |
| | マイナーヒーリング | 僧侶修得スキル | 7 | 20 | - | - | - |
| | | 僧侶スキル | 7 | 25 | 30 | 40 | +5 |
| | ヒール | Dスクロール | - | 40 | - | - | - |
| | ヒーリング | 僧侶スキル | 11 | 40 | 48 | 80 | +8 |
| | スーパーヒール | Dスクロール | - | 65 | - | - | - |
| 周囲 | マイナーヒールノヴァ | 僧侶修得スキル | 10 | 15 | - | - | - |
| | | 僧侶スキル | 10 | 20 | 24 | 32 | +4 |
| | ヒールノヴァ | 僧侶スキル | 15 | 35 | 42 | 77 | +7 |
| | マイナーヒールインパクト | 僧侶スキル | 10 | 15 | 18 | 24 | +3 |
| | ヒールインパクト | 僧侶スキル | 15 | 25 | 30 | 55 | +5 |

## ■強化魔法スキルデータ

| 強化属性 | カード&スキル名称 | 種別 | 消費EN | 上昇値（効果時間） | | | 1枚ごとの効果上昇 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1枚 | 1枠最大 | 積み上限 | |
| 攻撃強化 | マインドアイズ | 戦士修得スキル | 8 | +30%（30） | - | - | - |
| | コンセントレーション | 戦士スキル | 5 | +30%（25） | +50%（45） | +130%（125） | +20%（+20） |
| | ソング・オブ・パワー | 僧侶スキル | 7 | +40%（30） | +60%（50） | +100%（90） | +20%（+20） |
| VIT強化 | プロテクトシールド | 戦士修得スキル | 4 | +15（45） | - | - | - |
| | シールド | 僧侶スキル | 4 | +30（30） | +55（50） | +105（90） | +25（+20） |
| DEX強化 | スピードアップ | 戦士スキル | 3 | +30（45） | +50（65） | +170（185） | -20（+20） |

## ■特殊魔法スキルデータ

| カード&スキル名称 | 種別 | 消費EN | スキル効果（効果時間） |
|---|---|---|---|
| スチールボディ | 戦士修得スキル | 4 | のけぞりモーションをカット（30） |
| プロテクトアロー | 僧侶スキル | 2 | 矢を3回まで防御（30） |
| プロテクトマジック | 僧侶スキル | 3 | 魔法を3回まで防御（30） |

## ■治療魔法スキルデータ

| カード&スキル名称 | 種別 | 消費EN | スキル効果（効果範囲） |
|---|---|---|---|
| キュアポイズン | 僧侶スキル | 3 | キャラクター周囲の毒解除 |
| キュアコンフューズ | 僧侶スキル | 3 | キャラクター周囲の混乱解除 |
| アンチサイレンス | 僧侶スキル | 3 | キャラクター周囲の沈黙解除 |
| アレイズ | 僧侶スキル | 3 | キャラクター周囲の睡眠解除 |

### 攻撃&回復魔法の重ね効果について

武器スキル以外の魔法&体術スキルについても、パーマネント効果と同様にカードのプラス分に応じて効果がアップ。原則的にダメージ（回復）量の上昇に加えて、効果時間などが延長される仕組みだ。

攻撃魔法に関連するパラメータの反映は、今バージョンでも最大100の上限値が存在。積み時のダメージ上昇率は基底ダメージと関係無く個別に設定された数値分だけアップする。魔法使いスキルであれば、スノーストームインパクトとライトニングストーム、僧侶スキルならホーリーライトニングが上昇率に優れた魔法。また、フレイムスピリットに代表される多段ヒット系の攻撃魔法は、1ヒットごとに上昇分が加算される優秀なスキルといえる。

僧侶スキルの回復魔法は、大幅な調整が入って回復量は減少傾向。上昇率はスキルに関係無く一律で、HP回復量の20パーセント。単体回復ならヒーリング、範囲回復はヒールノヴァを1枚入れれば、十分な効果を得られる。

対象との距離に比例したダメージ増減は現バージョンでも健在だ。

HP回復スキルは、デッキの枚数に余裕が無ければ1枚だけでOK。

### 状態異常の誘発とパラメータ強化

状態異常の誘発は、対象モンスターの耐性依存に変更され、スキルを積むことで効果時間を延長。効果誘発はパラメータに影響されず、スキル1枠ごとに発動率が20パーセントアップ。ちなみに魔法使いのポイズンだけは、MIN依存でダメージがアップする。

また、各種パラメータの強化スキルも、状態異常と同様に重ね掛け不能。後から唱えた魔法が優先され、上書きしてしまうので注意すること。

アンデッド&デーモンなどは例外的に闇属性の状態異常にならない。

攻撃強化は使用武器の攻撃力に対して適用。属性付加は効果対象外。

### 効果が変化しない例外的なスキル

僧侶スキルのプロテクトアローや状態異常の回復スキルについては、カードを積んでもスキル自体の効果変化は無し。パラメータのパーマネント効果のみ、ボーナスが付く例外的なスキルとなっている。

また、特殊魔法スキルとして分類したスキルは、強化魔法スキルとは別枠扱いで処理するため、上書きされずに重ね掛けが可能。また、粉薬の予防効果も特殊魔法スキルと同じように重ね掛けが可能。

戦士であればスチールボディ+強化スキルのいずれか一種類まで重ね掛け可能。

**ダメージデータの算出について:** スキル&スクロールのダメージデータは、僧侶MIN100／魔法使いINT100を基準に、魔法耐性の無いゴブリンファイターを計測対象として測定（盗賊の砦）。攻撃時の距離は密着状態で正面ヒットさせ、自分を中心とした範囲魔法は通常ヒット時の最大数値を掲載。対象を中心とした範囲魔法は、直接ヒットさせた場合の数値となる。

# 「湾岸ミッドナイト総集編」の後半戦パート1
# ライバルに新キャラクターが出現!!

**前作から継続でプレイをしている人にとっては、スタート地点に当たる第21話から30話までをマップ付きで一気に攻略！　新しく加わった10人抜きモードに関しても、選択するレベルによってバトルがどのように難しくなるのかを紹介していくぞ！**

Text：するする㊥



**湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2**
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア
■発 売 日：2005年4月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

前作では、経験値を積み上げていくことで称号が変わっていく仕組みを採用していた。

その称号システムが今作ではさらに強化され、プレイヤーの対戦スタイルや走行距離などからCPUが判断して、称号が進化していくという新しい展開が盛り込まれている。

具体的には、チューニングの方向性や、通信対戦での勝ち方など、プレイスタイルの違いによって、数多くの称号が用意されている。

その称号だが、進化の過程で気に入った称号があれば、称号が進化する際に、その称号を引き継ぐか否かをプレイヤー自身が選べるようになっている。つまり、プレイを始めた最初の弱々しい称号をそのまま継続して、800馬力以上のモンスターマシンになってもその称号を名乗り続けることができるようになっているのである。

なんと、この称号は全部で2000種類近く存在するらしく、中にはかなり厳しい条件を満たさないと手に入らないものもある。称号は自分のプレイスタイルを象徴し、カードにも印字されるため、こだわってみてはいかがかな。

各イベントをクリアすると新たな称号をゲットできる。獲得した称号はカードにも印字されるため、慎重に選択しよう。

新たにゲットした称号とこれまでの称号どちらかを選択する画面。前回の称号が気に入っていれば継続できるぞ。

初代湾岸ミッドナイトでは、横浜のベイブリッジまで走り込むコースだったのが、前作では大井JCTでUターンするコースに縮小。では今作ではどのように変化したのか。

今作では、新たにコースが新設されたわけではないのだが、JCTで前作とは違った分岐方面に行けるようになったため、新しい周回ルートが増えた。その新ルートとは、C1内回りから浜崎橋JCTで羽田線に入るルートと、湾岸線西行きから有明JCTを経由して、台場線上りに入るルートの二つ。どちらも、覚えておきたい区間だ。

しっかり減速して、インを突かないと抜かれやすい。

浜崎橋JCTのコーナーはきつい！　減速が必要だ。

湾岸線から台場線のコーナーはきつくないので楽。

しかし、きっちりインを閉めないと追い付かれるぞ！

**新ルート「首都高1周A」**

**C1内回り銀座スタート→C1内回り→浜崎橋JCT→芝浦JCT→11号台場線下り→湾岸線東行き→9号深川線上り→C1外回り→9号深川線下り→湾岸線東行き→有明JCT→11号台場線上り→C1内回り→C1内回り銀座**

※部分が新設ルート

## どう闘う？圧倒的パワーで？それともイコールコンディションで？

### 抜き方次第で、楽な展開へ

10人を少しでも速く抜き去るためには、いかに最短コースを走るかが重要。このモードでは、追い抜いた時点で次の相手とのバトルに変化するため、後のことを考えず、とにかく追い抜きさえすればいい。
また、難しいコーナーの手前で抜き去ることにより、次のライバル登場デモ中に、そのコーナーをやり過ごすことができるのも覚えておこう。

ハンドルを切れば減速する。抵抗を与えないようにすることが大事だ。

壁に激突するラインであっても、その前に追い抜けるのなら強引に切り込もう。

## このデモの間に難関を突破できる!!

## 「秒殺」を狙うなら圧倒的パワーで優位に立て!!

「秒殺」。タイムアタッカーには何ともたまらない響きだが、これを実現するにはそれ相応のドライビングテクニックが必要になってくる。
だがこのモードでは、ライバルのレベルをプレイヤーが任意に選ぶことができる。そのため、選択するレベルを自分よりも低くすることで、「秒殺」が可能になってくるのだ。
レベル1のライバルは約300馬力なので、ストーリーモードで、最低でも10話ぐらいは進めておかないとそれなりのパワー差は生まれない。
前作からの引き継ぎをしていれば、既に600馬力に達しているので、「秒殺」を狙うことができるはずだ。
あとは抜くテクニックだが、とにかく接触をしないことがポイント。また、コーナーでは多少強引でも構わないので、積極的にインを狙うこと！

レベル1の相手は約300馬力。自分が初期段階だと勝つのは難しいかも……。

ライバルが300馬力なら、こちらは700馬力を用意。倍以上のパワー差があれば楽。

追撃中のミスが無ければ、かなり楽に抜くことが可能。10人抜けば「秒殺」ゲット！

見事「秒殺」を達成すると、Sクラスの肩書きを入手できる。もっとチューニングをして、上のレベルを目指そう。

## 「イコールコンディション」でバトルすると……ミスが許されないバトルに!!

圧倒的なパワー差で勝つなんてずるいっていうプレイヤーには、あえてイコールコンディションでバトルしてみることをオススメする。
パワーがイコールであっても、クルマの特性で走り方が変化するので、その辺りがこのイコールコンディションバトルの面白いところ。
このコンディションで実際にバトルをしてみると、これがまたシビアな展開になる。
最終的なクルマのスピードは、ほぼ同等になるため、とにかくミスが許されない。これはかなり厳しい設定だ。

現時点では600馬力。この馬力と同じレベルを選べばいい

馬力が600馬力のライバルは、レベル7を選べばOKだ。

勝つためには、ライバルよりも遠回りのライン取りをしないことや、壁やライバルに接触しないことがポイント。また抜く際は、パワー差があるときと違い、インに突っ込み過ぎないことが重要。
追い付きそうで、追い付けない感覚は、より「バトル感」を感じさせてくれる。やみつきになること間違い無しだ。

強引にインから抜こうとすると、閉められて接触！　これで何秒損する？

無理な走行で壁に接触してしまうと、ライバルはグンと離れてしまうぞ。

# 初級 新ルートを克服せよ!

## 第22話 VS コウちゃん

サバンナRX-7(FC3S前期)
C1内回りA
深夜

ゴール付近はタイトなコーナーが連続するので、詰めが甘いと抜かれてしまう。特にA地点とB地点のコーナーは注意したい。

A地点の左コーナーでは、下りながら左に曲がるためインを突きにくい。早めに切り込む意識を持とう。

B地点の左から右の切り返しでは、後半の右でふくらむと追い抜かれるポイント。絶対にインは閉めるべし。

コース幅を有効に使って、最後の切り返し地点をクリア。

## 第21話 VS ガッちゃん

セルシオ(UCF10)
台場線下り
早朝

第21話のライバルはガッちゃんのセルシオ。意外に早いので、油断せずに丁寧なラインで走りたい。

注意したいのは、まず新ルートであるコーナーのA地点。登りながらきつく右に曲がるため、インが閉めにくい。抜かれないように注意しよう。

そしてB地点の左コーナー。ここで抜かれると、残りが少なく巻き返しをするのが厳しくなる。ミス無く走ろう。

浜崎橋JCTの新しい右コーナー。ライン重視で走行。

## 第24話 VS オキ

RX-7(FD3S)
箱根往路
早朝

新コースの箱根の往路でオキとのバトル。首都高とは違って山道なので、タイトコーナーが多く存在する。速度をきっちり落として曲がるコーナーがあることを、しっかり認識することが大事。

連続コーナーが続き、追い抜きが厳しくなる後半のA地点付近でオキの前に出ておき、B地点の連続コーナーでは、インを死守してブロックに徹し、何としてでも逃げ切れるようにしたい。

後半は、確実に減速をしてインを死守。絶対に隙間を開けないように。

残り少ない後半で抜かれると、挽回は難しくなる。ひたすらブロックしよう。

## 第23話 VS リカコ

シルビア(S15)
台場線下り
深夜

第23話は、第21話と同じルートだが、時間帯が早朝から深夜に変わってライバルがリカコとなる。

ガッちゃんと同様に気を付ける部分は後半になるため、前半部分は丁寧に走って早々にリカコの前に出ておき、後半のマージンを稼ごう。

注意したいのは浜崎橋JCTの左と汐留ランプ付近の左から右への切り返し。どちらも切り込みが遅れると、インからあっさり抜かれてしまう。

A地点の手前の登りで先が見えない。その登り途中から積極的に進入。

B地点の切り返しでは、滑ってふくらむことを加味したラインで走る。

最後のC地点での切り返しが重要。ここで接触すると抜かれるぞ!

なんと「和田どん」がカローラで出現。あっという間に消えてしまう。

### 和田どんも出現!? って速え～っ!!

後半のA地点で「悪魔のZ」登場時のような演出で、「和田どん」がアザーカーのカローラで出現。このカローラが速いのなんのって! その追い付けない「和田どん」はとりあえず無視しよう。

ここではどん子とのバトルに集中し、新環状線へ突入。前半で接触しないように走ると、丁度最後のC地点の切り返し部分の後半でアザーカーに追い付ける。確実に避けてゴールしよう。

## 第25話 VS どん子

ハイエース
新環状左回りC
深夜

### どん子がライバルとして登場!?

第25話では新キャラクターのライバルが出現! 湾岸ミッドナイトの原作とは全く関係無いが、ナムコ「太鼓の達人」の「どん子」が操る黄色いハイエースである。

予想外のライバル出現で戸惑うが、ハイエースのせいかあまりパワーは無いようだ。しかし、クルマが想像以上に大きいため、ビハインドビュー時は、後ろに付かれると視界が悪くなるぞ。

ビハインドビューでどん子をブロックすると、ハイエースが視界を妨げる!

車はハイエースだが、舐めてかかると痛い目を見るぞ!

第26話のライバルは新キャラクターの山下。車は原作同様、こだわりを持って製作されたZ32だ。

前半は高速区間なので無難に走れるが、問題は後半のC1ステージ。

汐留ランプから先は、減速を確実に行ない、常にインを閉めて走る。

A地点の切り返しで接触をしないことと、B地点の橋脚でぶつからないことは、勝利への絶対条件だ。

B地点の橋脚は、事前に注意していないと接触しやすい。

第27話は山下のZ32を操る森下マコトとのバトル。コースは霞ケ関から汐留までのC1外回りのため、テクニックが要求される区間だ。

前半はタイトコーナーが続くので、きちんとインに寄せることができるラインをキープして走っていくこと。

後半は、A地点の切り返しでしっかりブロックし、最後のB地点ではバックミラーに注意を配ることが重要。

勝負は最後の汐留での切り返し。接触は命取りになるぞ。

## 林に食らいついていけ!!

第28話は新コースの箱根復路。ライバルはオキの師匠の林だ。

復路の難しいところは、後半部分にRがきついコーナーが点在すること。そこを丁寧に走行できるかが勝負の分かれ目となる。

バトルを少しでも楽にするため、前半は連続コーナーを直線的に走り、タイトコーナーでは確実な減速を実行。接触などのミスを抑えて、離されないように付いていくことがポイントとなる。

黄色の矢印のきついコーナーでは、思い切り減速して接触を避けること。

中盤の切り返し部分は、インに寄りすぎるとぶつかりやすいので注意。

B地点では、ミスしてインを開けると確実に抜かれるので要注意!

A地点で確実に前に出て、後半のバトルを有利に展開したい。

## 直線で追い付いて抜け～っ!!

後半では、加速できる直線ときついコーナーがはっきり分かれる。直線部分では確実に林を追い詰め、コーナー手前ではチャンスをうかがうようにするといい。前に出ているときは抜かせないようにブロックに努め、後ろに居ればインから強引に抜いていきたい。

A地点では直線で追い付いておき、インを刺そう。最後の勝負ポイントはB地点。ここのインを外さなければ、勝機は見えてくるぞ。

第29話は、大田と山本というビッグネーム二人とのバトルになる。クルマはどちらも強力なFD3SとBNR34。一瞬も気が抜けないバトルだ。

A地点の江戸橋JCTがまず鬼門となる。ここのきつい左は、多少の接触があっても構わないのでインを死守して走り、離されないようにする。B地点では、竹橋JCTのコーナーでアザーカーとの接触をしやすい。注意してゴールへ駆け込もう。

江戸橋JCTのA地点の左は、コース幅をフルに使ってアウトインアウト。

竹橋JCTのB地点でハイエースが右側を走っている。接触しないこと!

中級の最終話は、これまで3台がかりでバトルを挑んできたJPP園田とのタイマンバトルだ。

C1合流まではライン重視で前に出さないように走り、合流してからは本格的にバトルを開始。

相手を押さえ込むポイントは3個所。汐留のA地点での切り返し、B地点の芝浦JCTによる左への分岐、そして有明JCT前の最後の左コーナー。どれも早めに切り込んでインを開けないように!

アウトインアウトで走って、確実に園田が抜くラインをつぶすこと。

C地点の最後の左は、落ち着いて切り込んでいければ楽に逃げ切れるぞ!

# 熱き戦いの幕が開ける!

# SPECTRAL VS GENERATION

## スペクトラル VS ジェネレーション™

本誌を見てもらえるころには、ゲーセンで稼働している『スペクトラル VS ジェネレーション』。初プレイ時に迷わないよう、最低限覚えておきたい特殊システムと、全キャラクターのコマンド技を紹介していくぞ。

スペクトラル VS ジェネレーション
■メーカー：アイディアファクトリー／IGS／AMI
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2005年5月27日（稼働中）
■使用基板：―

　Text:黒鉄タカスエ

## これだけは覚えよう
## 『SVG』重要システム

本作の基本的なシステムは一般的な格闘ゲームと同じなので、それほど迷わずにプレイできると思う。ここでは、これまでに紹介した特徴的な二つのシステムを、もう一度解説する。

### 時の封印

特定の必殺技がヒットした瞬間にABC同時押しで発動する特殊攻撃。成功するとゲージを1本消費し、エフェクトが発生している間、敵の動きがゆっくりになる。

効果時間中は、通常技、必殺技、超必殺技で追撃が可能。ただし、1発ヒットした瞬間に効果は切れてしまう。

### カオス・ブレーキング

AB同時押しで発動する避けとカウンターがセットになったような攻撃。避けモーションに相手の攻撃が合うと、その攻撃をはじくことができる。その後すぐに攻撃を行なうことで無防備な相手を攻撃できるのだ。

カオス・ブレーキングは、立ち、しゃがみ、空中で発動可能となっている。注意が必要なのは地上で発動する場合。下段攻撃はしゃがみでしかはじけないぞ。

### 最新版インスト技を公開

前回紹介したものから、インスト技が大幅に変更となったので、改めて紹介！　なお、背景が紫の技はゲージを1本、赤の技はゲージを3本消費する超必殺技だ。

☆＝「時の封印」に連係可能
★＝キャンセルで超必殺技へ連携可能

#### ヒロ

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| [illegible]★ | ↓↘→+AorBorC |
| サイズ・ライド・ストライク☆ | →↓↘+AorBorC |
| ゲート・オブ・ヘル | ↓↙←+AorBorCorD |
| ヘルズ・ゾーン | ↓↘→+D |
| [illegible] | ↓↙←↓↙←+D |
| 烈火[illegible] | ↓↙←↓↙←+AorBorC |
| ラスト・ヘブン | ↓↙←↙↓↘→+AorBorC |

#### シャドウ

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| [illegible]☆ | ↓↘→+AorBorC（空中可） |
| [illegible] | ←↙↓↘→+D |
| 土角★ | ↓↙←+AorBorCorD |
| 千[illegible] | ↓↙←↓↙←+AorBorC |
| [illegible] | ↓↘→↓↘→+D |
| [illegible]氷[illegible] | ↓↙←↓↙←+D |

#### [illegible]

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 伏狼 | ↓+BC同時押し |
| 伏狼・[illegible]☆ | 伏狼中にAAAと連続入力 |
| 伏狼・覇王弾☆ | 伏狼中にB |
| 伏狼・羅刹★ | 伏狼中にC |
| 伏狼・烈脚 | 伏狼中に↓+D |
| 乱影 | BC同時押し |
| 乱影・[illegible]★ | 乱影中にBBBCと連続入力 |
| 覇王弾★ | ↓↘→+AorBorC |
| 打[illegible] | ↓↙←+C |
| 裏奥義・[illegible] | ↓↘→↓↘→+AorBorC |
| 裏奥義・狼咆哮 | ↓↘→↓↘→+D（空中可） |
| [illegible]奥義・狼牙[illegible] | [illegible]+C |

#### マユラ

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 冷たき氷玉 | ↓↘→+AorBorC（空中可） |
| 浮きし氷玉 | ↓↙←+AorBorC（空中可） |
| [illegible]の氷柱 | ↓↘→+D |
| 白き[illegible] | ↓↓+AorBorCorD |
| 氷壁の[illegible]☆★ | →↓↘+AorBorC |
| 氷なる巨[illegible] | 空中で↓↘→↓↘→+AorBorC |
| 絶対なる氷[illegible] | →←+ABC（同時押し） |
| 残酷なる深き白 | ↓↘→↘↓↙←+AorBorC |

#### 大蛇丸

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 炎[illegible]☆ | ↓↘→+AorBorC |
| 一文字斬★ | ↓↙←+AorBorC |
| 一文字斬・烈風 | 一文字斬中に↓↙←+AorBorC |
| 一文字斬烈風[illegible]☆ | 一文字斬・烈風中にAorBorC　Dで追撃 |
| 居合い | 一文字斬・烈風中にAB同時押し |
| [illegible] | 居合い中に↓+A |
| 炎[illegible]斬り★ | 居合い中にC |
| 不良殺法・改 | →↘↓↙←→+D |
| 返し刃・双[illegible] | ↓↙←↓↙←+AorBorC |
| [illegible] | ↓↘→↓↘→+D |
| 七之太刀・天[illegible] | ↓↙←↓↙←↓↙←+D |

#### エリル

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| ソウルラッシュ★ | ↓↙←+AorBorC |
| ソウルバッシュ | ↓↘→+AorBorC（空中可） |
| ウインドコンビネーション☆★ | ↓↘→+D |
| ムーンソー・プレッシャー | →↘↓↙←+D |
| タイガーブレイブ | ↓↘→↓↘→+C |
| カイザーエグゼキューション | ↓↘→↓↘→+D長押し中AorBorC連打 |
| アクア・ラヴァーズ | ↓↙←↓↙←+D |

## ゲーセンへ行く前に……

# キャラクター主要技解説

ここでは、各キャラクターがメインとして使える技をピックアップして紹介。自分の気になるキャラクターの性能をきっちり把握して、スタートダッシュで差を付けよう。

## アース Earth

●神焔烈皇爪／斜め上に飛び上がり、つかんだ相手をたたき付ける対空投げ。地上の相手にはヒットしない。
●神威／突進しながら肘打ちを繰り出す技。
●最終審判／打撃投げの超必殺技。ガードされるが、通常技からキャンセルでつながる。
●天変地異／投げの超必殺技。投げ間合いは広くなく、密着状態で[illegible]らない。

断罪

聖光爆炎拳

羽を手の形にして踏み込む投げ技。移動速度は遅い。

聖光爆炎拳から派生可能な、ゲージ3本消費の超必殺技。体力の8割を奪う。

アクア・ラヴァーズ

自分の体力を大幅に回復する、ゲージ3本消費の超必殺技。

## ヒロ Hiro

●焔魂／正面に炎を打ち出す飛び道具。出が早く使い勝手が良い。
●ヘルズ・ゾーン／2キャラ分ほど瞬間移動する技。
●烈火死霊斬／投げの超必殺技。投げ間合いは弱攻撃が届く程度。
●魔召・煉獄／対空技として使える超必殺技。攻撃判定があまり横に広くないので、引き付けて出さないとヒットしない。

ラスト・ヘブン

捕まえた相手に乱舞をたたき込む技。高威力だが、エフェクトをガードが間に合う。

判定は見た目より縦に広く、相手の飛び道具も相殺できる。

ゲート・オブ・ヘル

## エリル Erille

●ウインドコンビネーション／前方に走り寄りながら蹴り～斬り上げのコンボを見舞う技。
●カイザーエグゼキューション／エフェクト発生中にボタンを押した回数だけ、守護霊が連続斬りを見舞う。

ソウルバッシュ

守護霊を呼び出し連続突きを見舞う必殺技。発動後、自分も動けるので、連係を組み立てられる。

## 大蛇丸 Orochimaru

●居合い／遠距離の立ち攻撃からキャンセルで出せる必殺技。龍破斬と炎龍斬りに派生させられる。
●一文字[illegible]／連続で斬り付けたあと、強力なパンチを見舞う。

七之太刀・天馬

返し刃・双龍閃

発生、攻撃範囲ともに優秀な超必殺技。連係にも対空にも使える。

攻撃エフェクトの範囲すべてが攻撃判定の、ゲージ超必殺技。ガード可能。

### アース

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 神威★ | ↓↘→+AorBorCorD |
| 神焔烈皇爪 | ↓↙←+AorBorC |
| 葬送 | →↓↘+D |
| 聖光爆炎拳 | ←↙↓↘→+D |
| 飛翔の羽 | ↓↓+AorBorC+D |
| 最終審判 | ↓↘→↓↘→+AorBorC |
| 天変地異 | →↘↓↙←→↘↓↙←+AorBorC |
| 断罪 | 神焔烈皇爪中にABCDと連続入力 |

### クライス

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| トルネードキック | ↓↙←+D |
| サイドアタック | トルネードキック中に↓↘→+AorBorC |
| スピーディー・スクリュー | サイドアタック中に↓↘→+AorBorC |
| スカイソード☆★ | →↓↘+AorBorC |
| ブレイドウェイブ | ↓↘→+AorBorC |
| ビースト・ドロップ★ | ↓↙←+C |
| トルネードブレイド | ↓↘→↓↘→+AorBorC |
| ライジングフォース | ↓↙←↓↙←+AorBorC |
| [illegible] | →←↙↓↘→+ABC |

### ウェレス

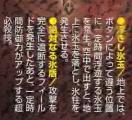
| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 戦陣狂風斬★ | ↓↘→+AorBorC |
| 戦陣雷遁撃☆ | 戦陣狂風斬中に↓↘→+AorBorC |
| ジャンピングブレイク☆ | →↓↘+BorC |
| 幻影閃光撃★ | ↓↙←+AorBorC |
| 死の剣舞 | ↓↘→+D |
| 旋風斬撃 | 死の剣舞中にAorBorC |
| 旋風雷下 | 死の剣舞中に↓+C |
| ダークバロン | ↓↘→↓↘→+AorBorC |
| 電撃戦陣牙 | ↓↙←↓↙←+AorBorC |
| アナザーワールド | ↓↘→↓↘→+D |
| チェンジ・ザ・ワールド | →←↙↓↘→+AorBorC |

### ロゼ

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 魔法剣 | ↓↓+AorBorC |
| 魔境幻魔陣☆ | 空中で↓↘→+D |
| 黒星陣☆ | →↓↘+AorBorC |
| 真・流星撃★ | →←+AorBorC |
| [illegible] | ↓↘→+AorBorC |
| 幻魔[illegible] | ↓↙←+AorBorCorD |
| ギルティ・ディサイド | ↓↘→↓↘→+D |
| 真・魔界[illegible] | ↓↘→↓↘→+AorBorC |
| ローゼ・サクリファイス | →→←↙↓↘→+C |

# マユラ Mayura

**氷なる巨剣**

空中で巨大な氷の剣を突き出す技。発生速度が非常に早いので、空対空での迎撃に使える。

**残酷なる深き白**

打撃投げ扱いの、ゲージを3本消費する超必殺技。その場で発動する上、間合いが立ちAが届く程度と非常に狭いため狙うのは難しい。

●浮き氷玉／地上では、ボタンによって違う位置に一定時間浮遊する氷玉を発生。空中で出すと、地上に氷玉を落とし、氷柱を発生させる。

●絶対なる氷盾／攻撃を完全に遮断するフィールドを発生したあと、一定時間防御力がアップする超必殺技。

# ジャドウ Jadou

●邪霊／炎を発生させ、蹴り飛ばす飛び道具。蹴り部分がヒットすると、相手を吹っ飛ばすことができる。

●土角／伸ばした触手を地面から突き出す技。ボタンによって出現位置が変わる。

●千穿／触手で高速連打する超必殺技。攻撃が当たる範囲はあまり広くないので、連続技に組み込んでいこう。

●魔粧氷結楯／打撃投げ扱いのゲージ3本消費超必殺技。ガードされると1発で止まる。

一定時間攻撃を食らうまでジャドウが見えなくなる技。影も消えるため、完全に位置が分からなくなる。

**魔界狂風霊陣**

相手の足下に魔法陣を発生させ、巨大な霊で攻撃する超必殺技。相手が空中に居る時や、魔法陣から外に出ると発動しない。

# ウェレス Wells

**チェンジ・ザ・ワールド**

画面端へ飛び付いた後、急降下し攻撃を見舞うゲージ3本消費超必殺技。押したボタンによって降下する角度が違う。

●旋風斬撃／空中から急降下しつつ斬り付け、再び飛び上がる技。連続して出すことができる。

●幻影閃光撃／真上に飛び上がる技。横にも攻撃判定があり、発生も早いため対空技として優秀。

**戦陣狂風斬**

相手方向に素早く踏み込みながら、刀を振り上げる技。通常技からキャンセルでつなげられる。

# ロゼ Roze

**ローゼ・サクリファイス**

突進し、ヒットすると乱舞を見舞うゲージ1本消費超必殺技。1発目をガードされると、突進のみで技は終了する。

●魔法剣／コマンドを入力すると画面の剣の数字が増える。数字がある時に必殺技を同時押しで発動すると、威力が上がる。

●ギルティ・ディサイド／一定時間攻撃力が大幅にアップする超必殺技。

その場で上昇しながら上方向へ攻撃する技。攻撃範囲が真上のみなので、相手を引き付けて出そう。

# クライス Krayce

●トルネードキック／ミドルキックを繰り出す。ヒット後追加入力により、サイドアタック～スピーディー・スクリューへと連続でつながる。

●トルネードブレイド／正面に巨大な竜巻を発生させる超必殺技。

**ブレイドウェイブ**

クライスの正面に、飛び道具を配置する技。長時間残るため、早めに出すことで対空にも使える。

**裏奥義・封神閃**

体当たりした後、何度も斬り付けるゲージ1本消費超必殺技。踏み込み距離はC攻撃の間合いくらい。

# 龍健 Ryuken

**裏奥義・狼牙**

拳で突き上げ、相手を空中で殴りつける超必殺技。間合いは狭いが、発生が早いため暗転後ガードは間に合わない。

背中で体当たりする伏狼からの派生技。ヒットさせると、相手は真上に吹き飛び、追撃できる。

●伏狼・乱影／伏狼は低い構えを取る。乱影は飛び上がる技。ボタンを追加入力することで、さまざまな技に派生する。

●打開／掌打を放った後、伏狼に移行する技。

●裏奥義・狼咆哮／高速で斜め上に蹴り上げる超必殺技。空中から出すと蹴り下ろしスタートになる。

# 勝敗をカード資産のせいにするな、すべてはプレイヤーの知略次第だ!

## 三国志大戦™

SANGOKUSHI TAISEN

今回は、全兵法の取得条件をはじめ、プレイヤーの実力をワンランクアップさせる情報が満載! 今ひとつ勝ちきれないというプレイヤーに贈る特濃情報を、ぜひご覧あれ!

三国志大戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

本記事中では、カードのレア度を下記のように表記しています。
コモン(色:白)=【C】 アンコモン(色:黒)=【UC】
レア(色:銀)=【R】 スーパーレア(色:金)=【SR】

本記事はVer.1.002を元に作成しています。
掲載しているデータは、一部を除き編集部調べによるものです。



Text:飛鳥、カイゼルちくわ、福田棡太郎　協力:村雨

### 真・兵法リスト

| 兵法名 | 効果概要 | 取得条件 | 初期値(レベルアップ効果) |
|---|---|---|---|
| 再起の法 | 撤退中の味方を復活させる。 | ゲーム開始時から使用可能 | 体力16%回復(回復量+1%) |
| [illegible] | 味方全員の武力を2上げる。 | 特に無し | 効果時間8秒(効果時間+0.5秒) |
| 連環の法 | 敵の移動力を半分にする。※城からの出撃速度にも影響 | 弓兵をのべ40回使用 | 効果時間16.5秒(効果時間+0.5秒) |
| 速軍の法 | 味方の移動力が1.5倍になる。 | 騎兵をのべ40回使用 | 効果時間16.5秒(効果時間+0.5秒) |
| 増援の法 | 味方の兵力を回復させる。 | 槍兵をのべ40回使用 | 体力31.5%回復(回復量+1.5%) |
| [illegible] | 自軍の壊れた柵を復活させる。 | 柵スキル所持武将をのべ30回使用 | 耐攻撃回数3.4回(耐攻撃回数+0.4回) |
| 将軍の法 | 味方の武力が4上がるが、移動力が4分の1に下がる。 | 武力8以上の武将をのべ120回使用 | 効果時間8秒(効果時間+0.5秒) |
| 神速の大攻勢 | 味方騎兵の移動力が2倍になり、武力が3上がる。 | 騎兵をのべ300回使用 | 効果時間8秒(効果時間+0.5秒) |
| 車輪の大攻勢 | 味方槍兵の武力が4上がり、すべての方向に無敵槍が出現する。 | 槍兵をのべ300回使用 | 効果時間8秒(効果時間+0.5秒) |
| [illegible] | 味方弓兵の武力が4上がり、射程距離が1.5倍になる。 | 弓兵をのべ300回使用 | 効果時間8秒(効果時間+0.5秒) |
| 蜀軍の大攻勢 | 蜀の味方の武力が3上がる。 | 蜀の武将をのべ150回使用 | 効果時間8秒(効果時間+0.5秒) |
| [illegible] | 魏の味方の武力が3上がる。 | 魏の武将をのべ150回使用 | 効果時間8秒(効果時間+0.5秒) |
| 呉軍の大攻勢 | 呉の味方の武力が3上がる。 | 呉の武将をのべ150回使用 | 効果時間8秒(効果時間+0.5秒) |
| [illegible] | 他勢力の味方の武力が3上がる。 | その他勢力の武将をのべ150回使用 | 効果時間8秒(効果時間+0.5秒) |

左の表を見ると分かるが、各兵法の習得条件は主に～兵をのべ○回使用というもの。これは、一回の戦闘で使用する武将のうち、条件に該当する武将の人数が使用回数ということだ。

ただし、新たな兵法を覚えるには、左記の条件を満たすだけではダメだ。左記の条件を満たしている状態で、現在覚えている兵法のレベルを上げて初めて新しい兵法を覚えられるのだ。兵法はデッキに合ったものを使いたいところだが、そればかり使っていると、ほかの兵法をなかなか覚えられなくなってしまうのだ。

新しい兵法を覚えると、デッキ構築や闘い方の幅が広がっていくぞ。

### 戦闘評価は大切です!!

対戦終了後に表示される戦闘評価画面はその名の通り、プレイヤーの対戦内容を評価しているものだ。S(高)～E(低)で表される。このランクが高いほど、兵法のレベルアップに必要なポイントを多く得ることができる。

勝てそうなときは無理に意識すると、あせって思わぬミスを起こしがちだからそれほど気にしなくてもいい。むしろ負けそうなときほど意識しよう。具体的には、できるだけ敵城ゲージを減らすことと、落城しての負けはさけるようにすること。これがうまく達成できれば、少しだが良い評価になり、ポイントもより多く得られるからだ。

戦闘で高評価を得られれば、より多くのポイントが手に入る。これは重要だ!!

### 戦闘結果評価基準

| 評価項目 | 評価基準 |
|---|---|
| 勝利回数 | 0勝から3勝まで表示 |
| 時間評価 | 最高のSランクから最低のEランクまで表示。3戦のカウント(99カウント×3＝297カウント)を100%として、ゲーム終了時の残りタイムの合計%で評価され、これが多いほど高評価となる。1戦目で負けた際は、以降2戦分の残りタイムは0として扱われる。 |
| 攻撃評価 | 最高のSランクから最低のEランクまで表示。3戦の敵城ゲージをすべて減らした状態を100%とし て、敵城ゲージを何%減らしたかで評価され、より多く減らすほど高評価となる。1戦目で負けた際は、以降2戦分の敵城ゲージは100%として扱われる。 |
| 防御評価 | 最高のSランクから最低のEランクまで表示。3戦の自城ゲージ満タン状態を100%として、自城ゲージが何%残っているかで評価され、これが多いほど高評価となる。1戦目で負けた際は、以降2戦分の自城ゲージは0%として扱われる。 |

突然ですが!

### ➡新バージョン情報!!

本当に突然だが、『三国志大戦』に新バージョン(Ver.1.003)が登場する!

現在明かせる主な変更点は、下記の通りとなっているぞ。

①弓兵の移動力・近接攻撃力がアップ
②槍兵の迎撃ダメージアップ
③騎兵が突撃体勢になるために必要な、移動距離の延長
④一部計略の調整
⑤そのほかシステム面の調整

三国志の物語同様に、現在は魏が一大勢力を築いているが、蜀と呉がそれを追いかけるようにパワーアップ!? さらなる戦乱の幕開けとなるのは間違い無い!

**バージョンアップの詳細とリリース時期は次号で開示予定!**

同じようなデッキ同士の対戦でも、一方的に差を付けられてしまったという経験はないだろうか？　同じ武力の武将をぶつけ合う時でも、そこでどのような工夫をしているかで、その後の勝敗は全く違ってくるのだ。

ここでは基本操作・心構えから始まり、上級者が実際の対戦で活用しているテクニックの数々を紹介していこう。これらを一つひとつ確実に身に付けよう。自然とできるようになれば、勝率アップは間違い無しだ！

今回紹介する技は、五品以上の将軍クラスでは常識的なもの。将軍クラス昇格前から、ぜひ覚えておこう。

## 無駄死にはするな！

残り兵力がわずかの武将を敵にぶつけ、無駄に撤退させるのは大きな損。その場は数的に不利になっても、兵力が大幅に減った武将は、自城に戻して回復させることを考えよう。

その場は押し切られたとしても、そこで消耗した敵を後から回復した武将で押し返すことができれば、そのまま攻城したり、相手に先に「再起の法」を使わせることも可能となるぞ！

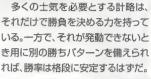
撤退するまで戦っても、全滅しては意味が無い。自城内での回復を有効に使おう。

強力な武将が一人でも生き残れば、数的不利な状況でも相手にとって脅威になることも。

## デッキコンセプトを決めよう！

現行の「強い」といわれている代表的なデッキを見てみると、はっきりとした「勝ちパターン」を一つ、あるいは二つ持っており、狙いをはっきり絞っているものが多い。

多くの士気を必要とする計略は、それだけで勝負を決める力を持っている。一方で、それが発動できないとき用に別の勝ちパターンを備えられれば、勝率は格段に安定するはずだ。

このように強力な計略を持つ武将を多数入れても、何をすべきなのか狙いが絞れない。

これは二つの強力な勝ちパターンを持ち、「反計」まで備えた強力な「覇王デッキ」。

## 落ち着いて画面をよく見よう！

メイン画面と右上のミニマップ表示と、戦況を示す画面表示は二つあるが、一方の情報しか見ていないようでは、戦況を正確に把握しているとはいえない。ミニマップで敵の位置と兵力を、メイン画面で武将名と兵種、さらに周囲の地形などを細かに確認しよう。

特に槍兵の穂先の向き、強力な計略を持つ武将の位置、弓兵が射程内にいるかなどは、ミニMAPばかり見ていると見落としてしまいがちだ。筐体備え付けのトラックボールでメイン画面の視点位置を変更し、戦場全体の状況を素早く把握できるようになろう！

メイン画面だけ見ていると、既に撤退した武将を放置しがちだ。

ミニMAPだけ見ていると、うっかり槍に迎撃されることが多い。

## ムダな計略は使うな！

こちらの武将が一人しか残ってないときに、思わず強化系の計略を使ってしまい、そこで士気を使ってしまったばかりに後で攻撃計略が撃てず、大軍に押し切られる……。このように、限られた士気をその場で無計画に使うのは、後々に大きく響いてしまう。デッキコンセプトを決めたら、常にそれに準じた計画的な士気の利用を心掛けよう。

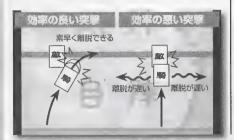
これは無駄な強化。敵を一掃できる保証は無く、また敵との距離が遠くて、接敵までに効果時間をムダにしてしまう。

## できてる？「伏兵」対策

武将を自城に帰さず撤退させてしまうパターンは、初・中級者の間で特に多い。戦況を分析し、「押し切られる」と思ったら自城の回復を活かして、まずは敵を確実に全滅させよう。その際には武将を、自城壁面に対して垂直（最短距離）で入城させないと、入城までに無駄な時間を浪費するぞ。逆に攻める時は敵を多少無視してでも敵城に張り付けば、敵の退路を妨害できる。

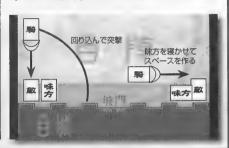
## 騎兵活用術　いっぱい突撃してる？

### 突撃は敵のカドをカスるように!

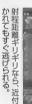
騎兵は突撃を決めた後、敵に触れた状態では再度突撃状態に移れないので、なるべく早く敵から離れたいところ。下図左のように敵をかすめて突撃を決め、そのまま敵から素早く離れれば即座に加速でき、すぐに再突撃が可能だ。

### 突撃ストップ

騎兵で槍兵を相手にする場合、常に迎撃される危険が付きまとう。状況にもよるが、あえて寸前で止まり、突撃を解除してから接触した方がリスクは少ないぞ。騎馬中心のデッキなら、一騎がこの方法で接触し、その間にほかの騎兵が突撃するのがいいぞ。

### 壁際での突撃

攻城中の敵へ突撃する際、味方のカードに邪魔され、突撃できないことがある。その場合、味方のカードを横にしたり、味方をう回するなどの工夫が必要だ。敵に接触している武将は動きが遅いので、一時的にほかの所へ向かわせるのも手だ。

## 弓兵活用術　射程意識してる？

遠距離から攻撃が可能な弓兵は非常に便利な半面、射程外に逃げられたり、逆に近寄られて接敵されると辛くなってしまうので、常に射程距離を意識した運用が必要だ。

射程距離ギリギリなら、近付かれてもすぐ逃げられる。

上図を参考に、常に射程距離を保ちつつ、近付き過ぎない配置を心掛けよう。ただし細かに動かし続けると、攻撃が止まってしまうので注意！

## 槍兵活用術　無敵槍使ってる？

槍兵の穂先は無敵部分で、ここに敵兵が触れると、一度だが一方的にダメージを与えることができる。これを利用して、敵に触れずに槍の穂先だけを何度も触れたり離れたりさせることで、こちらは損害を出さず、一方的に敵を倒すことができるぞ。

ただし敵に接触し、穂先が消えた状態でこの動作を行なうと、逆に大ダメージを受けてしまうことがある。メイン画面で槍兵の状態を確認しながら狙おう。

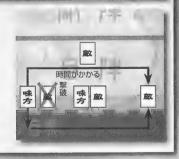
カードの下辺を支点にして左右に素早く動かし、接敵するまでに穂先を何度も当てるのがコツだ。

## 無敵の槍は柵をも越える!

槍兵の槍の穂先は、部隊が柵に阻まれた状態でも、柵の向こうに穂先が届く。弓兵には柵持ちの武将が多いが、武将を初期配置のまま動かさないと、この「柵を越えた穂先」にちょうど触れてダメージを受けてしまう。開戦時に少しでいいから後ろへ下げてるように！　逆に、柵を壊しにくる敵は槍の穂先で削ってやれ！

## 自城内を移動しよう!

右図のように複数の敵が攻城している際には、左右端から逆方向の端への移動が間に合わず、数回の攻城を許してしまうことがある。

このようなときは、敵の妨害が多い自陣を移動するよりも、一度自城に戻ってすぐに逆サイドから出撃した方がいい。特に、移動速度が遅い槍兵には有効な移動手段になるぞ。

## できてる？「挑発」対策

敵を強制的に移動させる「挑発」は、必要士気も1と低く、非常に強力な計略だ。

この計略に対抗するには、まず「挑発」持ちの武将の位置と動向から目を離さないこと。「挑発」が来ると予測できたら武将を一カ所に固めず、「挑発」持ちの武将に強力な武将でプレッシャーをかけて追い払ったり、あるいはそのまま倒してしまおう。

また、味方にかけられた敵の計略を無効にする曹操の「浄化の計」で、仲間を浄化した際は、そのままの状態でいると、引っ張られたままの状態で移動を続けてしまう。その際はその武将のカードを少しずらせば元の位置に戻り始めることも覚えておこう。

…の「姜維」と「張松」は強力な「挑発」持ちの…

三国志雑記
攻城兵は移動力があまりに遅い上に、護衛を付けると敵の計略の格好の的になってしまう。しかし囮としては優秀なので、盤面の左右どちらかの端から敵城を目指し、敵を引きつける役として使おう。歩兵や大技計略を持っている武将は武力が低く、序盤は戦力にならないことが多いので、「伏兵」探しをさせたり、攻城兵同様、開戦直後から敵城めがけて端を歩かせ囮にするといい。

稼働から二カ月がたち、ちまたではさまざまなデッキが開発されている。そこで今回は、「強い」といわれているデッキを勢力ごとに取り上げ、そのデッキの狙いと対策を紹介。「あのデッキの対処法が分からず、負けた」なんて嘆いている人だけでなく、紹介しているデッキを使用しても勝てないという人も参考にしてほしい。

また、各デッキに合った兵法の紹介もしているが、「再起の法」はどんなデッキにも適合するので、ここではそれ以外の兵法を紹介している。

対戦前に映し出されるお互いの武将たち。ここで相手の戦略を読み取るのだ。もう戦いは始まっているぞ。

## 蜀系デッキ

### 桃園デッキ（オススメ兵法[蜀軍の大攻勢]）

| | |
|---|---|
| 【R】劉備(槍/コ1.5/武4/知6) | 【R】龐統(槍/コ1/武1/知9) |
| 【R】姜維(槍/コ2/武7/知7) | 【SR】趙雲(騎/コ2.5/武8/知7) |
| 【C】張松(騎/コ1/武1/知7) | — |

その他の武将：[illegible] など

※武将名の後ろにある()内の表記は(兵種/コスト/武力/知力)を表している。

#### このデッキの狙い

【R】劉備の計略「桃園の誓い」を使用して全体の武力を大幅に上げ、相手に攻め入る攻撃系デッキ。「桃園の誓い」に加え、ここぞというタイミングで兵法[蜀軍の大攻勢]を使い、【C】張松の挑発を使って相手を引き込みせん滅しよう。コンボデッキなので、型にはまれば圧倒的な強さを[illegible]

[illegible]

#### 討伐方針

武力が大幅に上がるため、直接相手にしてしまうと全滅必至。相手陣地内で「桃園の誓い」を使ってきた場合は、こちらの部隊をすべて自陣か自城に下げるか、[illegible]計略で倒そう。効果があった敵部隊をすべて撤退に追い込める。

### 回復の舞デッキ（オススメ兵法[蜀軍の大攻勢]）

| |
|---|
| 【UC】甘皇后(歩/コ1/武1/知3) |
| 【R】馬超(騎/コ2/武8/知3) |
| 【R】関羽(槍/コ3/武9/知7) |
| 【R】姜維(槍/コ2/武7/知7) |

その他の武将：【SR】馬超 【R】趙雲 【UC】王平 【C】張松 など

※武将名の後ろにある()内の表記は(兵種/コスト/武力/知力)を表している。

#### このデッキの狙い

回復の舞デッキは、【UC】甘皇[illegible]「回復の舞」を使用して兵力を回復しながら、ゴリ押しするという分かりやすいデッキ。【R】趙雲や【R】関羽が撤退した後に、甘皇后がターゲットにされたら【R】姜維の挑発で相手部隊を引き離し、撤退した部隊が復活するのを待とう。ただし、回復の舞の計略士気が[illegible]高く、使用するまでに[illegible]士気がたまっていな[illegible]

甘皇后を安全な場所（柵ややぐらの陰がベスト）で踊らせたら、後は力押しの一手

#### 討伐方針

[illegible]甘皇后に踊られる前にしっかりと倒して[illegible]かないと、敵部隊の兵力が回復し[illegible]にも注意しておこう。甘皇后を倒しに向かった部隊を「挑発」で引っ張られてしまうぞ。最後に甘皇后は知力が低いので、攻撃計略なら倒しやすい。覚えておこう。

## 呉系デッキ

### 天啓デッキ（オススメ兵法[呉軍の大攻勢]）

| | |
|---|---|
| 【R】孫堅(騎/コ2/武7/知6) | 【SR】呉夫人(弓/コ1/武1/知8) |
| 【R】孫策(騎/コ2/武8/知3) | 【C】呂範(歩/コ1/武2/知8) |
| 【R】周泰(槍/コ2/武7/知4) | — |

その他の武将：【R】周瑜 【R】孫尚[illegible] [illegible] など

※武将名の[illegible]

#### このデッキの狙い

【R】孫堅の「天啓の幻」をメインに狙うデッキ。士気がたまるまでは【R】孫策、【R】周泰、【C】呂範を使ってじっと我慢。士気がたまったら「天啓の幻」を使い孫堅、孫策、周泰の武力をアップさせよう。「天啓の幻」は効果があった武将は撤退してしまうので、【R】呉夫人の賢母の助けで中盤をしのぐのもいい。終盤になったら「天啓の幻」＋[呉軍の大攻勢]で一気に城を攻め落とせ！

「賢母の助け」をかけてから「天啓の幻」を使うと、さらに武力・知力・効果時間がアップ！

#### 討伐方針

まずは孫策と周泰を狙おう。ダメージ系計略や複数部隊での力押しでこの2部隊を倒したら、次は孫堅。「天啓の幻」が発動しなければ、特に強いと感じることは無[illegible]。ただし、呂範の「火計」には十分注意すること。敵の士気が潤沢なときは、「賢母の助け」＋「天啓の[illegible]ないように！

### 麻痺矢デッキ（オススメ兵法[連環の法]）

| | |
|---|---|
| 【SR】呂蒙(弓/コ2.5/武8/知9) | 【C】虞翻(弓/コ1/武1/知8) |
| 【SR】呉夫人(弓/コ1/武1/知8) | 【R】周泰(槍/コ2/武7/知4) |
| 【UC】程普(弓/コ1.5/武5/知6) | — |

その他の武将：【R】孫尚香 【R】張昭 【UC】張紘 【C】丁奉 【C】陳武 など

[illegible]知力)を表している。

#### このデッキの狙い

防柵や[連環の法]を利用して序盤を耐え、士気がたまったら【SR】呂蒙の「麻痺矢の大号令」を使い、攻勢に転じよう。攻城は【R】周泰に任せ、残りの弓兵をサポートに回そう。自城に張り付かれた場合は周泰を防衛に回そう。【C】虞翻の「火計」を使うのも手だ。「火計」か「麻痺矢の大号令」か迷った場合は相手の知力を考[illegible]

[illegible]発動したら、敵を全滅させるつもりでいこう。

#### 討伐方針

防柵が設置されているため中途半端[illegible]の槍兵周泰の二部隊を倒そう。残りの弓[illegible]う。何が何でも麻痺矢を打たせないように[illegible]

三国志雑記 大車輪デッキ：蜀系のデッキで、【R】関羽の「車輪の大号令」をメインに、大車輪戦法を持つ【UC】張飛や相手を誘うための挑発を持った【R】姜維などで構成されており、兵法はもちろん[車輪の大攻勢]。【R】姜維の代わりに【C】張松を入れてもいい。その場合はコストを考えて強化系の計略を持つ武将や、「再々出撃」を持つ【UC】糜竺などで体制を整えられるようにしておきたい。

## 魏系デッキ

### [illegible]デッキ（[illegible]）

| | |
|---|---|
| 【SR】張遼（騎/コ2.5/武9/知7） | 【R】楽進（騎/コ1/武4/知3） |
| 【SR】賈詡（騎/コ1/武1/知9） | 【SR】龐徳（騎/コ2/武8/知4） |
| 【R】郭嘉（騎/コ1.5/武4/知9） | — |

その他の武将　[illegible]　【UC】曹仁　【C】劉曄　など

※武将名の後ろにある()内の表記は（兵種/[illegible]ト/武力/知力）を表している。

#### このデッキの狙い

全部隊が騎兵で構成され、【SR】張遼の「神速の大号令」と【SR】賈詡の「離間の計」がカギとなる。「離間の計」で敵の動きが遅くなったときや、「神速の大攻勢」や「神速の大号令」で機動力を上げたときに、その機動力を活かし敵軍を一気にすり抜け攻城しよう。

また、敵軍が自軍に攻め込んできて、追い返した際には「神速の大号令」で追い討ちし全滅させたい。

発動したら止まらない「神速の大号令」。全騎兵で、相手部隊に突撃しまくれ！

#### 討伐方針

このデッキを相手にした場合は、まず賈詡と張遼を倒さなければならない。この2部隊を押さえなければ相手の思うツボになってしまうからだ。逆に、この二部隊を倒せれば残った相手の部隊は恐れるに足らずだぞ！

騎兵中心のデッキのため、迎撃側が槍兵中心のデッキならば、積極的にカウンターを狙っていこう。フットワークでは相手の方が上なので、無理に追おうとせず、ダメージ系計略や強化系計略を使い、相手を迎え撃つ形にしたい。しかし、もし「神速の大号令」と「離間の計」を使われてしまった場合は、全部隊で迎撃しても全滅するだけなので、兵[illegible]。自分の[illegible]「挑発」や「浄化の計」を持つ武将がいる場合は、それらを駆使して相手の計略の効力が切れるまで耐えよう。

### [illegible]デッキ（[illegible]）

| | |
|---|---|
| 【SR】曹操（騎/コ3/武8/知10） | 【R】楽進（騎/コ1/武4/知3） |
| 【SR】賈詡（騎/コ1/武1/知9） | 【SR】程昱（槍/コ1/武1/知8） |
| 【SR】龐徳（騎/コ2/武8/知4） | — |

その他の武将　【R】夏侯惇　【R】徐晃　【UC】夏侯淵　など

※武将名の後ろにある()内の表記は（兵種/コスト/武[illegible]力）を表している。

#### このデッキの狙い

全国ランキング1位の覇王「栄[illegible]」[illegible]考案したとされるデッキ。扱いが難しいが、使いこなせれば強力だ。

序盤は総武力の低さを伏兵で補い、士気がたまったら、曹操の「覇者の求心」や賈詡の「離間の計」を使い分けて攻勢に[illegible]

「覇者の求心」を発動したら、騎兵の機動力を最大限に活かして戦いの主導権を握ろう。

#### 討伐方針

[illegible]となるのが伏兵の解除を自分のデッ[illegible]れば知力[illegible]兵が望ましい。一撃で倒される[illegible]伏兵解除後に自城へスムースに戻れるからだ。伏兵が解除されれば後は武力の高い部隊で倒そう。優先して倒したいのは賈詡と曹操。特に賈詡に「離間の計」を使われると、武力と知力が下がりあっという間に全滅させられるか、動きが遅くなったスキに攻城されてしまうぞ。

賈詡と曹操を倒した後は【R】楽進と【SR】龐徳の二部隊を倒す。この2部隊は知力が低いので、ダメージ系計略で一掃したい。ただし、計略を使う際は程昱が回りにいないことを確認してからだ。片っ端から「反計」されてしまうぞ。

全体的な武力はそれほど高くないので、1部隊ずつしっかりと倒していこう。

## 編成指南之巻 ～[illegible]～

ここでは、読者から寄せられたデッキを診断し、より実戦向きのデッキに進化させるだけでなく簡単なアドバイスもしていくぞ。ちなみに、ここで採用された人にはアルカディア特製図書カードを進呈！　どしどし応募しよう!!

### ①茨城県　藤咲君のデッキ

| 武将名（勢力/兵種） | 武将名（勢力兵種） |
|---|---|
| 【UC】黄忠（蜀/騎） | 【C】王平（蜀/槍） |
| 【UC】周倉（蜀/槍） | 【C】関平（蜀/槍） |
| 【UC】馬岱（蜀/騎） | — |

#### 計略にアクセントを付けよう

馬2、槍3部隊と兵種的にはバランスがとれているが、平均武力が5.6と低く武力で押されると厳しいので、武力8以上の武将が一人でも欲しいところ。また、計略も強化系だけなので攻撃計略を使えるようにしたい。そこで【R】馬超と、【C】夏侯月姫か【UC】馬良の投入をお薦めする。馬超は武力と機動力で全体をカバーできる優秀な武将で、夏侯月姫と馬良は「落雷」系計略が使えるため、知力の低い敵に威力を発揮する。

計略中心に考えるなら【R】徐庶、【R】【SR】龐統を入れてみよう。知力が高い徐庶の「落雷」は、非常に強い。また龐統の「連環のススメ」「連環の計」も、敵の移動力を大きく奪うので強力だ。

### ②兵庫県　攻城兵最強君のデッキ

| 武将名（勢力/兵種） | 武将名（勢力兵種） |
|---|---|
| 【SR】呂蒙（呉/弓） | 【UC】黄蓋（呉/攻城） |
| 【SR】呉夫人（呉/弓） | 【UC】程普（呉/弓） |
| 【R】孫権（呉/弓） | — |

#### 攻城兵を守る手段を複数作ろう

士気をすべて「麻痺矢の大号令」に回し、それで敵を押さえて攻城兵が攻城というデッキ。

【UC】黄蓋と「SR】呂蒙を軸にすると、残りのコストの使い方は、2·1·1にするなら【R】周泰、【SR】呉夫人、【C】虞翻が計略にバリエーションができるのでお薦め。「麻痺矢の大号令」「火計」「賢母の助け＋漢の意地」などの組み合わせで戦っていこう。

1.5·1.5·1にする場合は、【R】孫尚香【UC】程普、呉夫人か虞翻が妥当だろう。「麻痺矢の大号令」以外にも、兵力が少なくなった黄蓋が攻城エリアに入った際に、孫尚香の「呉への援軍」を使いながら押していくことができるぞ。

## その他系デッキ

### [illegible]デッキ（[illegible]）

| | |
|---|---|
| 【SR】呂布（騎/コ3/武10/知1） | 【UC】周倉（槍/コ1/武3/知1） |
| 【R】司馬徽（歩/コ1/武1/知8） | 【C】張宝（歩/コ1/武3/知7） |
| 【C】ケイ道栄（歩/コ1/武4/知1） | 【C】[illegible]（歩/コ1/武5/知1） |

その他の武将　【SR】張角　【C】程遠志　【C】劉表　など

※武将名の後ろにある()内の表記は（兵種/[illegible]）

#### このデッキの狙い

【R】司馬徽の「師の教え」で知力が上がった【SR】呂布が「天下無双」を使って長時間暴れ回り、そのスキにほかの武将が攻城するというデッキ。

気[illegible]

呂布が相手の全武将を相手にする気持ちで、史上最大の暴力を見せ付けろ！

#### 討伐方針

方法は問わず、どういう形でもいいのでまずは呂布を確実に倒そう。簡単の方法はダメージ系計略だが、士気が足り[illegible]の後は司馬徽を倒して「師の教え」を封じてしまえば有利に展開できるぞ。呂布と対峙している間に、ほかの武将が攻城に向かってくるが、城門以外の場所なら多少の城ゲージ減はこれまた必要経費と割り切ろう。守勢と攻勢の転機をしっかり見分けることが重要だ。

そのほかの武将では、【UC】周倉や【C】張梁が侮れない存在。呂布、司馬徽を倒したからといって安心せず、しっかりと対処していこう。

「師の教え」と「天下無双」が発動してしまった場合は、呂布から逃げてしまおう。戦っても被害が出るだけだ。自城まで戻り、体制を立て直そう。



三国志雑記　流星デッキ：敵城に直接ダメージを与える「流星招来」を持った【UC】大喬や【UC】小喬をメインに据え、ほかには呉軍で防柵を持った武将を選んで組んでいく。攻守にわたって重宝する【R】周泰は入れておきたいところだ。基本的には防柵を城門前にズラリと並べて相手の攻撃を耐え続け、時間切れ寸前で勝ちが見えたら「流星招来」を放つ。相当の我慢強さが必要なデッキだ。

# さらなる高みを目指して闘い続けろ！

ザ・ランブルフィッシュ2
■メーカー：ディンプス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：3月下旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※文中の略称や略号は以下の意味を表します

| 略称 | 意味 |
|---|---|
| ジョルト | ジョルトアタック |
| アドバンスド | アドバンスドアタック |
| G.ダッジ | グラウンドダッジ |
| A.ダッジ | エリアルダッジ |
| H.A.ダッジ | ハイエアーダッジ |
| I.ブレイク | インパクトブレイク |
| I.ブロウ | インパクトブロウ |
| O.A. | オフェンシブアーツ |
| D.A. | ディフェンシブアーツ |
| C.A. | クリティカルアーツ |
| 【】 | ラッシュコンボでのつなぎ |
| Ⓒ→ | キャンセルでのつなぎ |
| ⒸⒸ→ | クリティカルキャンセルでのつなぎ |





**システム面では、面白い小ネタ集と上級者向けの対戦セオリーを紹介。加えて、隠しキャラを中心としたキャラ別攻略もお届けするぞ。オマケのパーツクラッシュグラフィック集も必見だ！**

## サバイバルにチャレンジ！

弱Ⓟと強Ⓟを押しながらスタートすると遊べる「サバイバルバウトモード」。難度は高いが、一度は挑戦してみよう。

Text:OYZ

### サバイバルバウトモードの仕組み

サバイバルバウトモードは全ステージ1本勝負。各種ゲージはすべて次のステージへ持ち越され、体力はステージクリア時に一定量回復する。

相手キャラは基本的にランダムだが、3ステージごとに固定のサバイバルバウトモード専用キャラが登場（左表参照）。それぞれ特殊な能力を持つ強敵なので、油断は禁物だ。

なお、このサバイバルバウトモードキャラに勝利したときは、自分の体力が大幅に回復する。ゲージを惜しまず使い、全力で挑むといいだろう。

### サバイバルバウトモード専用CPUキャラ

| ステージ | CPUキャラ | 特殊能力 |
|---|---|---|
| 3 | NR-ミト | 約6秒間隔で、プレイヤーの頭上へ雷を落とす。 |
| 6 | NR-ガーネット | パーツの破損率に応じて色が赤く変化し、攻撃力がアップ。 |
| 9 | NR-タイフォン | 移動速度が非常に速く、烈双投成立時に気絶を誘発する。 |
| 12 | NR-ヒカリ | 当て身投げ系の技を成功させると体力が回復する。 |
| 15 | NR-ボイド | 最初から怒り状態で登場。常にサソリカウンターがMAX。 |
| 18 | NR-カヤ | 体力の残量に反比例して攻撃力がアップ。攻撃をヒットさせると体力が回復する。 |
| 21 | NR-オーヒル | マスクを被って登場。常にエクステンションヒート状態。 |
| 24 | NR-ゼン | 常に榾魂法状態。必殺技を別の必殺技でキャンセル可能。 |

※NR＝Non-Registeredの略。大会（F.F.S.）非登録選手を指す。

### オススメキャラはこれだ！

オススメのキャラはズバリ、性能の高い飛び道具を持っているタイフォンとアラン。

タイフォンの場合は、後方ジャンプ纏勁掌で間合いを離し、遠距離から縮勁砲を撃った後に攻めれば安全にダメージを与えられる。接近後は【立ち弱Ⓟ（→遠距離立ち強Ⓟ）→遠距離立ち強Ⓚ】→弱連活脚を繰り返せば、CPUはくらってくれることが多い。

アランも基本はタイフォンと同じ。遠距離からのアクセルストライクを盾に攻め込み、接近後は前号で紹介したガードクラッシュ連係を繰り返せば、CPUをハメられるぞ！

とにかく間合いを取って飛び道具を撃つことが重要。そこから安全に攻め込もう。

## 知って得する!? 小ネタ集

普通のプレイでは気付きにくい、細かなネタを大放出。これで今日からランブル博士だ！

### アランの特殊決めポーズ

アランのD.A.とC.A.には、特殊な演出が用意されている。コマンド入力時にボタンを押しっぱなしにすることで、ヒット、ガードに関係無く、アランが専用のポーズを取るのだ。普段は見られない一面を見れるぞ！

こちらはC.A.後の特殊決めポーズ。口笛でも聞こえてきそうな感じだ。

①〜③、いずれかの特殊演出を見た試合でボイドが勝利すると、こんな勝利デモに！

### 芸の細かいハリーさん一家

ボイドのペットであるハリーには、三つの特殊な演出があるぞ。
①開始演出時に子ハリーが散る。
②K.O.負け時に子ハリーが集まる。
③勝利演出時にハリーが着地失敗。
発動条件は欄外を参照してほしい。

真っ赤に変色したグリード。白黒ページなので、ちゃんとお伝えできないのが残念。

### グリード体色変化の秘密

グリードは、相手に攻撃を当てた（ヒット、ガードは問わない）回数が規定の回数を超えると、体色が変化する。その規定回数とは、「30×勝敗決定本数」。2本先取制の場合は、30×2＝60発ということになる。

A.ダッジからジャンプ攻撃を早出し。スキが小さければ、こんな状況でも空中ガード可能。

### A.ダッジ中に空中ガード

A.ダッジの動作開始直後にスキの小さいジャンプ攻撃を出すと、その技の硬直が解けた後は、A.ダッジ中にできないはずの空中ガードが可能になる。同様にH.A.ダッジも使えるようになるのでお試しあれ！

Postscript T.R.F.2 ●サバイバルバウト補足：最初の難関は3人目のミト。厄介な落雷は、空中ガードすれば間合いが離れるので覚えておこう。 ●ハリー特殊演出発生条件：①……ボイドの使用回数が9の倍数。②……残りタイムが25秒台or37秒台のとき、相手の各種アーツでボイドがK.O.負け。③……残りタイムが13秒台or31秒台のとき、ボイドがO.A.で相手をK.O.（対バズウ戦では③のみ有効）。

# 怒とうの攻めを構築せよ!

対戦攻略
## Greed
グリード

攻めのスタイルが固まりつつあるグリード。今回は立ち回りと連係に加え、新しい起き攻めも紹介!

Text:OYZ

### 立ち回りを強化する

ダッシュ立ち弱Ⓟは強力だが、相手もこれに対応しようと動いてくる。そういった動きへの対処を考えていこう。

地上でG.ダッジや姿勢の低いしゃがみ強Ⓚなどを合わせてくる相手に対しては、ダッシュしゃがみ弱Ⓚで対抗しよう。その後は、間合いが遠ければしゃがみ強Ⓚ→弱タスラムとつないで起き攻めへ(下記コラム参照)、近ければ遠距離立ち強Ⓟ→アドバンスド～と連続技を決めるといい。

空中に逃げる相手には、空対空を狙うといい。遠めで垂直or後方ジャンプ強Ⓚを置いておくと勝ちやすいぞ。また、A.ダッジ→ジャンプ強Ⓚを先端を当てるように出せば、ジャンプ防止になる上、攻めの起点にもなるので効果的だ。

ジャンプ強Ⓚは先端を当てるように出す。こうすれば、一方的に勝てることが多いぞ。

### 起き攻めの工夫!

グラウンドリカバリーは[illegible]Gリカバリーに対応した起き攻めを紹介! ラッシュコンボを締めのしゃがみ強Ⓚで締め、キャンセル弱タスラムをダウン追い打ち。その後すぐに弱タスラムを撃ってみよう。相手が前方Gリカバリーした場合は終わり際のスキにヒットし、O.A.まで連続ヒット。その場で起き上がった場合は弱タスラムが重なり、後方Gリカバリーの場合は有利な状況になるぞ。

2発目の弱タスラムを撃った後は、キャンセルO.A.を意識してレバーを入力しておく。

相手が前方Gリカバリーをしたら[illegible]を入力。O.A.が連続ヒットする[illegible]

### 連係の幅を広げる

ラッシュコンボをガードされたときに重要な、各種必殺技の使い分け。選択肢としては、**①弱タスラム、②強タスラム、③弱アンサラー、④弱ブリューナク**の四つが挙げられる。

主軸となるのは①と②。攻めを継続させるには①、相手の暴れや各種ダッジには②が有効だ。また、少し間合いが遠いときは、相手のジャンプし始めに当たりやすい③もいい。これに④を交ぜ、相手に的を絞らせないようにすれば完璧。

また、ラッシュコンボに工夫を加えることで、攻めを継続させる方法もある。

例えば、【立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ→(少し遅めに)しゃがみ強Ⓟ】→キャンセル前方ジャンプ【昇り弱Ⓟ→強Ⓟ→(少し遅めに)強Ⓚ】という連係。最後の強Ⓚは、弱Ⓚ強Ⓚ同時押しで入力しよう。

暴れる相手に対しては、【遠距離立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】がヒット、その後の空中連続技が決まる。ガード時は左写真のような連係になるぞ。

昇りジャンプ弱Ⓟ(空振り)→下りジャンプ弱Ⓚという連係に。めくりになるので強力だ。

本文で説明したように入力すれば、しゃがみ強Ⓟをガードされた場合でも……、

# 天羅槍雲脚で相手を貫け!

対戦攻略
## Hazama
ハザマ

使いやすい技が多い上、ジョルトやO.A.が強力なハザマ。使いこなせば最強クラス間違い無しだ。

Text:KYO

### 立ち回りを突き詰める

地上戦での主力は、判定とリーチに優れたしゃがみ弱Ⓚ。ダッシュから差し込む技としてはもちろん、相手の接近を止めるための「置き技」としても優秀だ。常に遠距離立ち強Ⓟまで入力しておき、ヒット時は連続技を決めよう。

接近時はラッシュコンボ→回身流転の構えから、ガードされても五分～有利な頂心肘や、I.ブレイク(G.ダッジ)対策の構え解除～ダッシュしゃがみ弱Ⓚで攻めよう。また、中段の➡+強ⓅもI.ブレイク対策になる。2段目が下方向に強く、I.ブレイク失敗のG.ダッジにヒットするぞ。

対空技は、上方向に強いしゃがみ強Ⓟや無敵時間のある蒼天斬が有効。弱蒼天斬は発生に優れ、カウンターヒット時はリターン大。ただし、相手はクイックリカバリー可能なので、相手のディフェンスゲージがあるときは控えめに。一方、強蒼天斬はI.ブロウを使えば追撃可能だが、発生が遅く早めの反応が必要となる。

しゃがみ弱Ⓚ後は遠距離立ち強Ⓟまでセットで入力。ヒット時は連続技を決められるぞ。

連係に対してI.ブレイクをされた場合は、確認して天羅槍雲脚を出せれば理想的だ。

➡+強Ⓟは2段目が下方向に強く、G.ダッジ対策になる。アクセントとして交ぜよう。

### ジョルトを活用しよう

ハザマのジョルトは、自分の身を引く動作で相手の攻撃を避けられる。狙いどころは、[illegible]ガード後などの、相手が手を出しやすくなる状況。しゃがみ弱Ⓚ→[illegible]→遠距離立ち強Ⓟ→[illegible]→回身流転→[illegible]で、ちょうど先端を当てられるので覚えておこう。

遠めの[illegible]に対しても有効。ジャンプ攻撃を[illegible]、着地に当てることができるのだ。

### 天羅槍雲脚を使え!

天羅槍雲脚は発生、無敵時間、突進力に優れているため、連続技のほか、対空や対飛び道具、反撃にも使っていける。

ヒット後はダッシュしゃがみ弱Ⓚで追い打ち後、タイミングを合わせて前方ジャンプ。めくりジャンプ強Ⓚ、ジャンプ【弱Ⓚ→弱Ⓟ or 強Ⓟ】、着地しゃがみ弱Ⓚなどで攻めよう。

また、画面端ではヒット後に追撃可能。ただし、その場合はグラウンドリカバリーをされるようになるので注意。

スキの大きい強攻撃をガード後に出せば、硬直中にヒット。キャンセルされてもつぶしやすい。

垂直ジャンプからのけん制をつぶすことも可能。ただし、空中ガード可能な点には注意。

Postscript T.R.F.2

●グリード補足:アンサラーは2段目にI.ブレイクを狙われやすいが、その場合はクリティカルキャンセルでO.A.を出すといい。O.A.はガードされても有利なので、攻めを継続できるぞ。

●ハザマ補足:回身流転の構えに出しにくさを感じる人は、[illegible]or[illegible]+Ⓚという入力を試してみよう。レバーは入れっぱなしでOKなので、こちらの方が出しやすい人も居るはずだ。

D.A.で一発逆転!

対戦攻略
# Beatrice ベアトリス

D.A.のブリンクオブファムトは、発動条件こそ厳しいが成功時の破壊力は絶大。積極的に狙おう。

## 時間の流れを操れ!

D.A.のブリンクオブファムトは一種の当て身技で、判定発生時に相手が攻撃中(攻撃判定発生〜持続中)なら、相手の動きをスロー化。判定の発生が遅く、効果を発動させるのは厳しいが、以下の使い方を参考に狙ってみよう。

**●対空に使う**：相手の跳び込みに素早く反応して使用。効果が発動したら直後に強ダストテイルで迎撃し、その後は左記の連続技Ⅰを決めよう。

**●連係に割り込む**：暴れつぶしを狙った、連続ガードにならない連係(遅めのラッシュコンボなど)に対して、リバーサルで使用。発動に成功したら目の前の攻撃をいったんガードし、立ち弱Ⓟで反撃しつつ連続技Ⅱを決めよう。

**●飛び道具に合わせる**：相手の飛び道具を確認したら、素早く反応して使用。出すのが早ければ硬直に前方ジャンプ強Ⓚが間に合うので、そこから連続技Ⅱを決めよう。相手が飛び道具を多用するキャラの場合は、積極的に狙いたい。

専用連続技を決めれば大ダメージ! さらにゲージがたまるので……、

ディレイのラッシュコンボに対して割り込むように発動し、ガード後に反撃して……、

最後はアークフレアで締める。相手の体力を満タンから半分弱ほど奪えるぞ。

### ブリンクオブファムト成立後の連続技

Ⅰ 強ダストテイル→ダッシュ立ち強Ⓟ Ⓒ➡ 弱ダストテイル→ダッシュ立ち強Ⓟ Ⓒ➡ 弱ダストテイル ⒸⒸ➡ アークフレア

Ⅱ 【立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ】Ⓒ➡ 弱ライズアーク→ダッシュ【立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ】Ⓒ➡ 弱ライズアーク→ダッシュ【立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ】Ⓒ➡ 弱ライズアーク ⒸⒸ➡ アークフレア

Ⅰは空中の相手用。立ち強Ⓟは引き付けて当てよう。Ⅱは地上の相手用。始動を【立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ】にすればダメージが増えるが、相手の技ガード後に狙う場合はアドバンスドでつぶされやすい。

## ノーブルフォースでケズれ!

ブーストダイブのノーブルフォースは、一部必殺技のヒット数を増やす技。特に元々多段技のブラストアークはヒット数が多くなり、ガードされても大幅有利となる上、体力とガードゲージをかなりの量ケズり取れるので便利。

主な発動ポイントは、画面端付近でアークフレアを決めた後。発動したら、相手の起き上がりに弱ブラストアークを重ねよう。その後は強攻撃→弱ブラストアークでドンドン体力&ガードゲージをケズっていくのだ。相手が強攻撃とブラストアークの間に割り込むようなら、遅めのラッシュコンボでつぶすといいぞ。

ケズり連係で攻め、ブラストアークの途中でガードクラッシュしたら……、

画面端付近でダウンを奪ったら、ブーストダイブを発動。弱ブラストアークを重ねよう。

遠距離立ち強Ⓟが連続ヒット! 追加ダメージを与えつつ、再度ブラストアークへ。

---

ハイレベルな駆け引きを体感せよ!

# 闘魚弐 極

## 防御側の選択肢

前号で解説したように、強攻撃や必殺技に対してI.ブレイクをした場合は、相手側にも選択肢が残っている。相手の行動が的確なら、逆に攻撃をくらうこともあるのだ。

そのため、上級者との対戦でI.ブレイクをした後は、反撃を狙うだけでなく、回避行動を交ぜていく必要がある。

代表的な回避行動としては、バックステップが挙げられる。性能はキャラ差があるものの、ほとんどの連係から脱出できる上、相手がI.ブレイクに反応して出した技を避け、その後に反撃を決めることも可能。消極的な行動だが、上級者同士での駆け引きにおいては、無くてはならない選択肢だ。

また、スキの大きい必殺技をガード後、クリティカルキャンセルで反撃を阻止されることがある。相手の硬直時間自体は長いので、こういった場合はジャンプやG.ダッジで様子を見るのが有効だぞ。

アドバンスドや無敵技を出されると返り討ちに……。条件反射になっている上級者も多い。

I.ブレイク成功後は、発生の早い打撃技や投げ技での反撃を狙うのが基本だが……、

相手の反応を逆手に取り、バックステップで回避。G.ダッジでの様子見も有効な選択肢だ。

相手が何もしなければジャンプ攻撃が決まり、O.A.を出されても空振りしやすい。

例えば、ゼンの強旋轟拳〜追加攻撃をガードした後。すぐに前方ジャンプすれば……、

## 仕込み入力を活用する

入力の工夫は、⬅ or ➡+弱Ⓟ強Ⓟ同時押しでの投げ(失敗時に弱Ⓟが出る)が有名だが、そのほかにも強力な仕込み入力が多数存在する。

例えば、ジャンプ攻撃→【立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ】という連係の地上部分を、弱Ⓟ→⬅→⬅+強Ⓟと入力。ジャンプ攻撃をI.ブレイクされた場合、硬直中に弱Ⓟの入力が終わり、その後のレバー入力でバックステップが発動するのだ。

I.ブレイクの硬直時間を逆手に取り、【弱攻撃→強攻撃】を同時押しで入力後、無敵技を仕込むテクニックもある。

通常時は弱攻撃と強攻撃の間に入力が完成するため、無敵技は出ないが、I.ブレイクをされたときはその硬直中に入力が完成し、弱攻撃→無敵技という流れに変化するぞ。

これらの仕込み入力は難度こそ高いものの、起き攻めなどに活用できれば強力だ。

I.ブレイクをされた場合はバックステップに。入力次第でさまざまな行動が仕込める。

ジャンプ攻撃やA.ダッジ攻撃を低めに出し、着地後の攻撃にバックステップを仕込む。

Postscript T.R.F.2
●ベアトリス補足：前号で「ブリンクオブファムトは発動後にスキがある」と書きましたが、スロー化の効果発動時はスキが無く、技が重なっていてもガード可能でした。お詫びして訂正致します。
●投げ仕込み補足：通常技の出始めを必殺技でキャンセルできることを利用すれば、必殺技を仕込みつつ投げを狙うことも可能だ。発展性のあるテクニックなので、いろいろと研究してみよう。

ワンポイント対戦攻略

## Mito

Text:ハメコ。

### ブーストダイブで気絶を狙うです

ブーストダイブを絡めた連続技が大幅に伸び、何と一気に気絶まで持ち込めるようになったぞ!!

内容は下にまとめたものを参照してほしい。2回目の同時押し誅滅～ハートヒット後は、なるべく遅めにしゃがみ弱Ⓚへつなぎ、構えチェンジ後(A.ダッジ強Ⓚの前)にハートが出現するまでの時間を稼ぐことが重要だ。

なお、立ち強Ⓟ→構えキャンセル→少しダッシュ(→ハートヒット)→A.ダッジ強Ⓚの部分を、(少し待って)立ち強Ⓟ→構えキャンセル→素早くダッシュジャンプ(→ハートヒット)→ジャンプ頂点付近で強Ⓚ～とすることで、画面中央でも狙えるようになる。ただし、しゃがみやられの相手に対しては、ジャンプ強Ⓚを連続ヒットさせつつ着地後の技につなぐのが非常に難しくなるため、オススメはできない。

**連続技**
(画面端付近、前の構えスタート)ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓚ】Ⓒ➡同時押し誅滅→ブーストダイブ発動(ハートヒット)→立ち強ⓅⒸ➡構えチェンジ→少しダッシュ(→ハートヒット)→A.ダッジ強Ⓚ→【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ➡同時押し誅滅(→ハートヒット)→少しダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚ】Ⓒ➡➡+弱Ⓟ強Ⓟ同時押しⒸ➡構えチェンジ→少しダッシュ(→ハートヒット)→A.ダッジ強Ⓚ→【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ➡同時押し誅滅(→ハートヒット)→立ち強ⓀⒸ➡➡+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し

同時押し誅滅ヒット時など、罪の構えのブーストダイブ発動でハートを決めたら……、
立ち強Ⓟで追撃しつつ構えチェンジ。一瞬ダッシュしてハートを当てて……、
のけぞりの長さを活用してA.ダッジ強Ⓚへ。後は時間を稼ぎつつループしていこう。

ワンポイント対戦攻略

## Sheryl

シェリル

Text:モミアゲ

### ジョルトからのセットプレイ

今回は画面端付近で使える、ジョルトからの応用連続技を紹介しよう。

内容は下記にまとめた通りで、連続技中にアンブラーゼンを設置しつつ、リカバリー不能のアンファングで締めて起き攻めに持ち込む、というもの。

最後のアンファングを決めたら素早くDでキャンセルし、着地際にアンブラーゼンを設置。すぐにシュナイデントを出せば、相手の起き上がりにマーカーの爆発部分が重なり、起き攻めに転じられるぞ。相手がガードするようなら、再びジョルトを狙うのが強力だ。

この起き攻めが優れているのは、相手にグランドリカバリーをされても、終わり際のスキにシュナイデントがヒットするという点。画面端付近のみと状況は限定されるものの、O.A.を使わず安定した起き攻めに持ち込めるのは大きい。ぜひ習得してほしい。

**連続技**
(画面端付近)ジョルト→ダッシュジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】(Ⓒ➡Ⓟアンブラーゼン→着地)→ジャンプ【弱Ⓚ→(着地際に)強Ⓚ】→アンファング(→Dでキャンセル→着地際にⓅアンブラゼーン→シュナイデント)

2回目のジャンプ強Ⓚを低空で当てて、クイックリカバリー不能な高さでジョルト終了。
タイミングが難しいが、成功すればアンファングが確定の連続技になるぞ。
シュナイデントは最速が基本だが、起き上がりの遅いキャラには若干遅めに出そう。

ワンポイント対戦攻略

## Lud

ラッド

Text:ゲンちゃん

### 弾丸タックルを決めろ!

立ち弱Ⓚから【近距離立ち強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ】とつなぐと、【近距離立ち強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】より間合いが離れないため、キャンセル弾丸タックルが連続ヒットしやすい。

弾丸タックル後はクリティカルキャンセルで超爆走ジェットブレイカーにつなぎ、右記の起き攻めを狙おう。

立ち弱攻撃からは近距離立ち強Ⓚが連続ヒット。近距離立ち強Ⓟへつなげば……、
間合いが離れにくく、弾丸タックルがつながりやすい。O.A.まで決めよう。

### 背の高いキャラへの起き攻め

ハイジャンプ【⬆+強Ⓚ→強Ⓟ】が当たる背の高いキャラ(欄外参照)には、効果的な起き攻めを仕掛けられる。

ハイジャンプ⬆+強Ⓚ後、ジャンプ強Ⓟを当てるか、ジャンプ強Ⓟを遅めに出して空振りし、着地でしゃがみ弱Ⓚを出すかで二択を迫るのだ。どちらも、ヒット後は連続技を決められるぞ。

立ち回りで不意に狙うのも十分効果的。強Ⓟを少し遅めに出して空振りし……、
着地直後にしゃがみ弱Ⓚ。展開が早いので、容易に見切られることは無いハズ。

ワンポイント対戦攻略

## Bazoo

バズウ

Text:OYZ

### 起き攻めで二択を迫れ!

ギルズシャッターを決めた後に狙える、強力な起き攻めを紹介!

ギルズシャッター後、ダッシュ立ち弱Ⓚでダウン追い打ちしつつ、キャンセルで弱Ⓚアースダイブを出せば準備は完了。このとき、ダッシュ立ち弱Ⓚはなるべく近い間合いで当てよう。

その後は相手の起き上がりに昇りジャンプ強Ⓟとしゃがみ弱Ⓚで二択を迫りつつ、アースダイブを利用して連続技へつなぐ(下表を参照)。

Ⅰの場合はアースダイブのボタンを押しっぱなしにしておき、昇りジャンプ強Ⓟを入力する前にボタンを離そう。先にアースダイブを発動させるのが重要だ。なお、昇りジャンプ強Ⓟはジャンプ直後に出さないと、次のジャンプ強Ⓚが間に合わなくなるので注意。

Ⅱの方は操作が簡単。アースダイブはタメずに落下させればOKだ。

**連続技**
Ⅰ 昇り前方ジャンプ強Ⓟ(→ガレキヒット)→下りジャンプ強Ⓚ→【しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ】Ⓒ➡弱ギルズシャッター
Ⅱ しゃがみ弱Ⓚ(→ガレキヒット)Ⓒ➡弱ドラゴンフィッシュブロー→Ⓜ➡強ギルズシャッター

アースダイブの弱Ⓚを離してから、昇りジャンプ強Ⓟを当てる。ジャンプ直後に出そう。
続いてアースダイブのガレキが連続ヒット。2ヒットの表示が見えるかな?
ジャンプの降りで強Ⓚを出せば3ヒット。その後、地上連続技を決めて完成だ!

Postscript T.R.F.2
●シェリル補足:ジャンプ強Ⓟからのアンブラーゼンは入力がややシビア。⬇⬆⬅+強Ⓟ～弱Ⓟと入力すると出しやすいので覚えておこう。 ●バズウ補足:ギルズシャッター後のダウン追い打ちは、アースダイブ入力時にほかの技が暴発しにくい立ち弱Ⓚがオススメ。 ●ラッド補足:立ちガードにハイジャンプ【⬆+強Ⓚ→強Ⓟ】が当たるキャラは、タイフォン、ミト、ボイド以外の13人だ。

ワンポイント対戦攻略

## Hikari

### 紅葉払いを使え！

強紅葉払いはヒット後にI.ブロウを使うことで、下記の高威力かつゲージを回収可能な連続技を狙える。IIのジャンプ攻撃は一定間隔で遅めにつなぎつつ、着地際で強Ⓟを当てよう。

強紅葉払いはガードされても1フレーム有利。キャンセルから出して相手の暴れをつぶしたり、姿勢が低くなることを活かして奇襲に使うといいぞ。

### 昇りジャンプ攻撃で崩す！

ジャンプ弱Ⓚと強Ⓚは、昇りで出せば中段として機能する上、キャンセルで群雲払いが連続ヒット。強Ⓚの方が群雲払いにつなぎやすいが、中段として使えるのはバズウ、ラッド、オービルのみ。弱Ⓚなら全キャラに使えるぞ。

ジャンプ攻撃をガードさせた後など、しゃがみ弱Ⓚから連続技を狙える状況で使うと決まりやすいぞ。

**連続技**

I 強紅葉払い(2段目I.ブロウ)→ダッシュ【立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】

II (画面端)強紅葉払い(2段目I.ブロウ)→ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】(→着地)→ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】→【しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】

画面端でヒットしたときは、高威力連続技のチャンス。一気に気絶させられるぞ。

奇襲や暴れつぶしで強紅葉払い。2段技なので、ヒット確認からのI.ブロウが容易。

昇りジャンプ弱Ⓚなら全キャラに対応。ただし、群雲払いへのつなぎは難しくなる。

ワンポイント対戦攻略

## Zen

### ジョルト後の工夫

今回はジョルトを決めた後に狙える、新たな連続技を紹介しよう。

Iは以前に紹介したものに比べるとダメージは下がるが、その後の展開が有利になるのが特徴。ジョルトを決めたら最速で前方ハイジャンプ【強Ⓟ→強K】とつなぎ、着地したらすぐに相手の真下までダッシュ、できるだけ高い位置で近距離立ち強Ⓚを当てよう。ボタンを押しっぱなしで2段目までヒットさせれば、キャンセルで強禍魂法を安全に使うことができるぞ。

その後は前方グラウンドリカバリーされても有利な状況となる上、後方グラウンドリカバリーや通常の起き上がりに対しても、強化斬震拳を盾に攻め込むことが可能。さらに強化必殺技を使ってガードを崩してやろう。

一方、IIは見た目を重視した連続技で、ダメージ効率は高くない。

**連続技**

I ジョルト→ハイジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】→ダッシュ近距離立ち強Ⓚ(ボタン押しっぱなしで2段目まで当てる)Ⓒ→強禍魂法

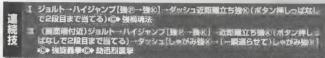
II (画面端付近)ジョルト→ハイジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】→近距離立ち強Ⓚ(ボタン押しっぱなしで2段目まで当てる)→ダッシュ【しゃがみ強Ⓚ→(一瞬遅らせて)しゃがみ強Ⓟ】Ⓒ→強旋轟拳Ⓒ→劫迅烈震撃

2段目がヒットし相手がバウンドしている最中に、強禍魂法を安全にためられる。

ジョルト後にジャンプ攻撃を決めた後、ここまで潜り込んで強Ⓚを押し続ける。

その後は相手の起き上がり方に合わせ、強化必殺技を使って攻めていこう。

ワンポイント対戦攻略

## Boyd

### G.ダッジを活用！

前号で紹介したように、G.ダッジ中に通常技を出しつつ必殺技コマンドを完成させると、空振りキャンセルでスムーズに必殺技を出すことが可能。

ボイドにはコマンド投げのメロースローがあるため、このテクニックを有効活用できる。入力は「G.ダッジ中に⬅⬋⬇⬊➡+弱Ⓚ強Ⓚ同時押し」でOKなので、積極的に取り入れよう。

主な使い方は以下の三つ。

**①G.ダッジで避けられるけん制技に合わせる。**

**②相手の跳び込みに合わせる。**

**③連係に交ぜて奇襲に使う。**

②は、G.ダッジで相手の下をくぐってしまうと、メロースローを決められないので注意。やや遠めからの跳び込みに対して使っていこう。

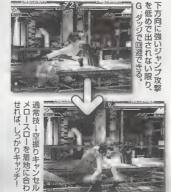
ダッシュよりも素早く近付ける上、足元以外は無敵となるG.ダッジから……、

⬅⬋⬇⬊➡+弱Ⓚ強Ⓚ同時押しでメロースロー。移動投げ感覚で使えるぞ。

下方向に強いジャンプ攻撃を低めで出されない限り、G.ダッジで回避できる。

通常技→空振りキャンセルメロースローを着地に合わせれば、しっかりキャッチ！

ワンポイント対戦攻略

## Typhon

タイフォン

### 烈双按の狙いどころ

立ち弱Ⓟの弱体化により、立ち弱Ⓟで固めつつ双烈按を狙う戦法が取りにくくなったタイフォン。新たな双烈按ポイントを開拓していこう。

今回取り上げるのは、ラッシュコンボから遠距離立ち強Ⓚを当てた後。なるべく近い間合いから、ディレイを使って近距離技にならないように出すのがコツ。そうすれば当てた後にギリギリ投げ間合い内になり、遅めキャンセルで双烈按を狙えるのだ。

裏の選択肢としては、(遠距離立ち強Ⓚ→)➡+強Ⓟが有効。カウンターヒット時は空中連続技を狙うことができ、ガードされてもキャンセルで猛跳襲を出せばフォローできるぞ。

最後に、難度が高く一部キャラ限定(欄外参照)だが、見た目が面白い連続技を紹介する。ウデに自信のある人は、ぜひ挑戦してみてほしい。

**連続技**

(画面端)しゃがみ強Ⓟ→キャンセルハイジャンプ→【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ】Ⓒ→弱跋気掌→強Ⓟ(→着地)→ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】

跋気掌の硬直が解けた直後に強Ⓟを出せば、着地ギリギリで当たる。要練習だ。

空中ラッシュコンボから強Ⓚをキャンセルして弱跋気掌。つなぎは最速を心掛けよう。

そして2セット目へ。ジャンプ弱Ⓟから空中ラッシュコンボを決めれば完成だ。

Postscript T.R.F.2 ●ヒカリ補足：昇りジャンプ弱Ⓚor強Ⓚの後は、下りで強Ⓟを出して攻めを継続するのも面白いぞ。 ●タイフォン補足：上で紹介した画面端の連続技が決まるキャラは、グリード、ハザマ、シェリル、バズウ、ガーネット、オービル、ヴィレン、アランの8人。 ●ボイド補足：対空G.ダッジ→メロースローは、1段目の打点が高くなりがちな、ラッシュコンボでの跳び込みに対して特に有効。

## 恒例企画!?

### 傷付いた姿こそ闘魚の証！

# パーツクラッシュグラフィック集

闘魚たちお待ちかねの『T.R.F.』シリーズ恒例企画！　今回はキャラ数が大幅に増えて全16人！　そのあられもない(?)姿を紹介しちゃいます……モノクロページでごめんね。

Text:OYZ

※画像はパーツ全破損時で、右から「試合中」、「勝利デモ時」、「敗北デモ時」。グリードはパーツクラッシュが無く、P86で解説した体色変化のみ（画像は体色変化後）。ベアトリスはパーツ破損順が決まっており、胸（1段階目）→両腕＆左太もも→胸（2段階目）の順でしかクラッシュしない。バズウの両腕のみ、1試合終わるとパーツが復元する。

**Mito** ミト

[illegible]く見ると、ゲーム画面ではお尻が[illegible]ていて……。

**Sheryl** シェリル

[illegible]ーが無くなり、素顔が見れるのがポイントに。

**Lud** ラッド

[illegible]内に怒られたんでしょう。見事に顔面が変形しています。「オレって3枚目キャラだったのね……」。

**Bazoo** バズウ

[illegible]な本性もむき出しになり、別人と[illegible]。

**Typhon** タイフォン

[illegible]ろちょろ動くんだから、相手はたまりません。

**Hikari** ヒカリ

[illegible]では？　よく見ると恥じらいの表情が見て取れる。

**Zen** ゼン

[illegible]これぞ、死闘を切り抜けてきた漢（おとこ）の姿だ！

**Boyd** ボイド

オヤジを怒らせたらいかん！　眼鏡が外れ、モヒカンヘアーに肩のサソリマーク、完全に別人ですね。

**Orville** オービル

鍛え上げられた見事な上半身を披露。サングラスを外した、彫りの深い素顔も実はステキ！

**Garnet** ガーネット

胸元に目が行きがちだが、本作からは肩も露出。露出度増えていたり……次回作ではどうなる？

**Aran** アラン

服がはだけ、カチューシャも外れて髪型が変わる。少しラフな感じのアラン様もファンが多いはず。

**Kaya** カヤ

妹のヒカリと同じくサラシ姿になるカヤ。本作からハカマの一部も破れて、露出度ちょっとアップだ。

**Viren** ヴィレン

[illegible]らしき小道具が見えるが……これって反則では？

**Beatrice** ベアトリス

服が破けて女王様に変身！[illegible]スチュームだが、これで戦えるのかな

**Hazama** ハザマ

[illegible]

**Greed** グリード

[illegible]面では、無数に浮き出た[illegible]が分かる。

Postscript T.R.F.2 ●パーツクラッシュ補足：クラッシュするパーツは、ゼンなら顔、左肩、右わき腹、右ももの4カ所といった具合で、キャラごとに決まっている。各パーツには耐久値が設定されており、そこに攻撃をくらうと一定値減少。耐久値がゼロになるとパーツクラッシュする仕組みだ。なお、ラッドの隠しC.A.である超絶爆心ファイナルデッドリーブローを決めると、無条件でパーツが全破損するので試してみよう。

## いよいよ後半戦！ 戦いの舞台は宇宙へと突入!!



雷電III
■メーカー：モス／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年3月（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X

今月はLEVEL 4とLEVEL 5を徹底解説。フェアリーの出現場所をはじめ、難敵の倒し方やボス対策もバッチリ伝授しよう。徐々に難しくなってくるけど、まだまだこんなところで諦めるのは早過ぎるぜ！

Text：たてしゅ〜

意外に使える「プロトンレーザー」！

# LEVEL 4 ステージ攻略

スタート直後に隠されているフェアリーを確実に回収しよう。道中はずっとバルカンで戦っても問題無いが、ここでは貫通力のあるプロトンレーザーも使いやすくてオススメだ。

## AREA 1 隕石を一掃して、2度目のフェアリーをゲット！

最初のアイテムキャリアを破壊したらバルカンまたはプロトンレーザーにチェンジ。装備を変えたら、直後の大きな隕石（写真参照）を破壊してフェアリーを必ず回収すること。勲章を取る際には、前方の戦車から弾が飛んでくるのでうっかり見落とさないように注意。

終盤に高速で飛来するザコの弾は破壊可能なので、落ち着いて攻撃すれば特に難しいことは無い。

勲章を取ったら下がり、戦車からの弾を避ける。

## AREA 3 敵弾を見落とすな!!

破壊できる弾なのか、できない弾なのかが見分けにくい。すべて避けるつもりでプレイすること。

をあわてて取りに行かずに……しよう。

砲台とザコが弾を撃ち、さらには隕石も出現するので、弾の軌道が非常に見にくい。ここは敵弾を引き付けるよりも、常に左右に大きく動きながら攻撃していく方がいいだろう。

最後のアイテムキャリアを倒したら、レーザーに変えよう。アイテムは直後に出現するザコ編隊を全滅させてから回収すると安全だ。

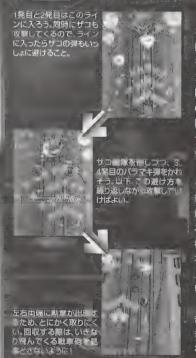
右側から出現する高速編隊は、写真のように接近して素早く倒し……

……てくる。アイテムに気を取られると危険だ。

## AREA 2 大型可動砲台を撃破せよ！

1発目と2発目はこのラインに入ろう。同時にザコも攻撃してくるので、ラインに入ったらザコの弾もいっしょに避けること。

4発目のバラマキ弾をかわそう。以下、この避け方を繰り返しながら攻撃していけばよい。

左右両端に勲章が出現するため、とにかく取りにくい。回収する際は、いきなり飛んでくる戦車砲を見落とさないように！

四本脚のクモのような形をした、大型可動砲台。この脚および胴体部分に触れてもミスにはならないが、ザコ編隊および地上の砲台が同時に攻撃を仕掛けてくるので接近するのは非常に危険。ここは苦しいが写真のように下がって弾を避けながら攻撃していこう。

また、勲章を回収して稼ぐ場合は、画面の左側に出現するものを優先して取りにいくといい。わずかではあるが、左に向かって画面が横スクロールしているため、右側にあるものよりも画面上から消えるタイミングが早いからだ。

ただし、勲章を回収するときには、戦車砲に注意！　いきなり発射されるので、ミスをしないように。

RAIDEN

**プロトンレーザーを使ってみよう**：上で攻略しているLEVEL 4においては、プロトンレーザーがかなりの威力を発揮する。一見使いにくそうだが、画面の下段中央で機体を左右に小刻みに振りながら撃ってみよう。特に隕石とザコ編隊が大量に出現するところでは、絶大な効果を発揮することが分かるはず。ぜひ一度お試しあれ!!

LEVEL 4

# BOSS攻略

## 速攻命！ レーザーで瞬殺せよ!!

### 第1段階

針弾砲塔からの弾は、ボスに対して正面のラインに居れば絶対に当たることは無い。バラマキ弾の1、2発目は正面から左右どちらかに少しずつ動きながらかわし、3発目がきたら切り返して中央に戻ってくるとピッタリ避けることができるので覚えておこう。

| 第1段階(タイムオーバー：50秒) | |
|---|---|
| 破壊物 | 得点 |
| 本体 | 100,000 |
| 針弾砲塔1 | 10,000 |
| 針弾砲塔2 | 10,000 |
| 両翼砲塔 | 10,000 |

1、2発目のバラマキ弾は、左右に少しずつ動きながら避ける。

3発目は中央に戻るとピッタリかわせる。これだけで第1段階は終了だ!

### 第2段階

| 第2段階(タイムオーバー：50秒) | |
|---|---|
| 破壊物 | 得点 |
| 本体 | 100,000 |
| 針弾砲塔1 | 10,000 |
| 針弾砲塔2 | 10,000 |

スピードの速いバラマキ弾のスペースを見切れるかが最大のポイント。このバラマキ弾は2回連続で飛んでくるのだが、実は1発目を避けたスペースからそのまま動かないでいれば2発目にも当たらないのだ。これに気付いてしまえば勝ったも同然!

バラマキ弾が飛んできたら素早くスペースを見付けてかわせ

次のバラマキ弾も、そのまま動かずにじっとしていれば当たることは無い。

次に来る連射攻撃は、弾を引き付けながら避け、そのまま本体に撃ち込もう。

### 第3段階

| 第3段階(タイムオーバー：60秒) | |
|---|---|
| 破壊物 | 得点 |
| 本体 | 100,000 |
| 両翼砲塔 | 10,000 |
| 砲塔 | 10,000 |

第2段階を破壊すると、すぐさま第3段階の本体から高速弾が2回続けて飛んでくるので絶対に忘れないこと。特に2発目は自機にかなり近付いたところから撃ってくるので、ほんのちょっとの遅れも許されないのだ。なお、この攻撃は1、2発目ともに避け方は全く同じで大丈夫だ。

この次のバラマキ弾は連続して4発撃ってくる。ここは1、2発目と3、4発目は同じスペースに居ればやられることは無いので、実際に軌道に合わせて動くのは1発目と3発目の2回だけだ。これは必ず覚えておくこと。

この後は中央のラインへ移動して、両翼から撃ってくる弾を左右に少しずつ動いてかわしていけばよい。もし最初の高速弾を避けている間に左右どちらかの針弾砲台を壊してある場合は、その破壊してある側へと避けていけばより安全だ。

第2段階の本体が爆発している間に、いきなり高速の弾を撃ってくる。撃ってきたら少し動いて、このスペースに入ってかわそう。

まず1発目のバラマキ弾のスペースを見切る。スペースに入ったら、そのまま動かないでいれば2発目のバラマキ弾にも当たらない。ただし、ギリギリの位置でかわした場合は、まれに2発目の弾に当たる場合があるので注意すること。

3発目のバラマキ弾は、そのままじっとしていると当たってしまう。別のスペースを見付け出し、すぐさま入り込め!

4回目のバラマキ弾をやり過ごしたら、あとは砲塔からの弾、および高速弾を少しずつ左右に動いて避けながら撃ち込めばよい。

RAIDEN J典 **ボス戦補足**：今回の攻略では破壊可能な砲塔を無視して、最短でボスを倒す方法を紹介した。これでは物足りないという人は、砲塔のあるところにラインを合わせてボス本体もろとも破壊してしまおう。ただし、ボスの倍率が0.1倍下がるごとに1万点ロスをするということも忘れずに!! 余計に時間を浪費してしまっては、せっかく作った破壊パターンもムダになってしまうからだ。

## 強敵！　空中機雷にご用心!!

# LEVEL 5 ステージ攻略

空中機雷は、出現直後に破壊すると必ず自機に向かって高速弾を撃ち返す実に厄介な存在。コアが開いて、赤色のセンサー部分が上に向くのを待ってから破壊すると安全だ。出現場所を覚えて、ショットを撃つタイミングを調整できるように練習しよう！

## AREA 1 空中機雷を封じ込めろ！

開始直後に3個出現する空中機雷Aは、自機に「無敵判定」があることを利用して重なって撃ち込んでしまえば楽勝だ。続けてアイテムキャリアを急いで破壊し、バルカンにチェンジしよう。もし最初の色が赤ではなかった場合はすぐに下がり、直後に出てくる砲台からの弾を避けよう。あとは赤に変わるまで粘れ！

スタートしたらすぐに上段へと移動して、無敵の間に空中機雷をすべて破壊してしまおう。

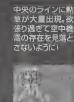
次のアイテムキャリアも急いで倒そう。赤い色が見えたらすぐに取って下がれ！

いきなり目の前に砲台が出現。さらに右上から空中機雷も出てくるので見落とすな。

砲台とザコを破壊しつつ、空中機雷の弾を避ける。危険を感じたら迷わずボンバーだ！

## AREA 2 中型機の正面へ回り込め！

高速スクロール地帯では勲章が大量に出るが、途中で空中機雷Aが1個だけ出てくることに注意。また、中型機Bは必ず中央のラインに回り込んで攻撃しよう。ここはザコヘリコプターを先に倒したいところだが、中型機を優先した方がやりやすい。終盤の空中機雷はショットの量を調整し、2、3個ずつゆっくり破壊しよう。

中央のラインに勲章が大量出現。欲張り過ぎて空中機雷の存在を見落とさないように！

正面に入れば中型機Bの弾に当たることは無い。できるだけ距離を詰めて撃ち込め！

中型機Cの弾は確実に自機に向かってくる。ザコとの複合攻撃が厄介なので急いで倒せ。

一気に壊そうとせず、2〜3機ずつ破壊できるようにショットの量を調整すること！

## AREA 3 空中機雷の軌道を見切れ！

砲台が大量に出現するが、左右に大きく動きながら攻撃すればさほど問題は無い。勲章ラッシュ地帯で稼ぐ人は中型機Bを急いで倒し、中央のラインを少しずつ下がりながら回収していくといいだろう。

最終盤にまたもや空中機雷Aが大量に出現するので、ここも先ほどと同様に少しずつ破壊する。機雷をやり過ごしたら、メインウエポンをレーザーに変えよう！

左右に大きく動いてかわす。余裕があれば勲章も取ろう。

中型機Bには接近して撃ち込み、なるべく早く倒せ。

中型機Bを倒したら勲章を取りながらその…

安全にいくなら勲章を…して左右の砲台を破壊することに…しよう。

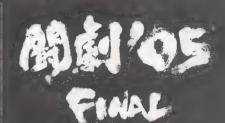
最後のメインウエポンアイテムは、空中機雷をやり過ごしてから回収しよう。

空中機雷(A)　得点：1,000　コアが開いた後は、センサーが向いている方向に高速弾を撃ち返す。
中型機(B)　得点：10,000
中型機(C)　得点：50,000

# 弱冠17歳……最強の刺客現る!!

# 闘劇覇者は韓国最強プレイヤー！

鉄拳5
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：11月16日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

巻頭でもお伝えしている通り、闘劇'05を制したのは韓国のプレイヤー「Nin」だった。今回はそんな闘劇'05のリポートを中心に、各キャラの最新版対戦攻略をお届けしよう。

去る5月4日にディファ有明で行なわれた、闘劇'05 FINAL。ここでは、その『鉄拳5』部門で優勝した、Nin氏の戦術特集をお届け。さらに、注目の集まった試合の対戦レポートもお送りするぞ。

Text：[illegible]

## Nin氏の強さに迫る

2005年の韓国チャンピオンであり、先の闘劇'05でも並み居る強豪を打ち倒して優勝を収めた、スティーブ使いのNin氏。その強さは一体何なのか探ってみよう。

Nin氏は確定反撃の精度、壁がある位置の把握能力、起き攻めの攻防、など、全体的に高次元でまとまっており、バランスの良さが非常に感じられた。特に驚異的だったのが、豊富な攻撃パターンによる殺傷能力の高い攻め。スティーブの主力技であるワンツー[illegible]、ホバー[illegible]やニーオホ[illegible]、トコロ[illegible]、クイックフック[illegible]、アッパーストレート[illegible]、イーグルクロウ（立ち途中に[illegible]）に加え、2回転クイックターンしてからのターンカッティングフック[illegible]とターンパンチ[illegible]を主体とした攻撃スタイルは、日本のスティーブ使いとは一線を画していた。これに対応できずに倒されていく相手も少なくなかったといえるだろう。

それらに加え、アウェー（日本）での大会という慣れない環境で実力を出し切った精神面での強さも見逃せない。

下にある三つのカコミでは、Nin氏の特筆すべき戦術を写真付きで解説している。ぜひ参考にしてもらいたい。

しゃがみ状態の相手はダブルライトアッパー[illegible]で浮かせる。的確な反撃[illegible]

壁位置の把握も鋭い。側面[illegible]やられにはブディッシュエッジ・ロー[illegible]を決める。

### クイックフック→ブリストルランサー

Nin氏がよく確定反撃で使用していたのが、クイックフック〜フリッカー構え[illegible]→ブリストルランサー（フリッカー構え中に[illegible]）。クイックフック〜フリッカー構えヒット時は大幅に有利となり、ブリストルランサーが連続ヒットする。主に[illegible]の入らない14フレームまでの確定反撃として使っていた。

クイックフックがヒットしたらタイミングよく[illegible]を入力し、ブリストルランサーを出す。

[illegible]ヒットしてかなりのダメージを与えられる。スティーブ使いは必ず[illegible]

### 受け身確定ターンカッティング

わざと空中コンボを途中で止めてミスに見せ掛けて受け身を誘い、2回転ターンカッティングフックを受け身確定として決めていた。氏がやっていたのは「浮かせ技→クイックフック〜フリッカー構え→ジャブ1発→ダックインレフトフック〜フリッカー構え→ジャブ1発」からの2回転ターンカッティングフックだ。

空中コンボをくらっている最中に、安易に横転受け身を取ってしまうと……

ターンカッティングフックが受け身確定に。さらに、キツい起き攻めのおまけ付き。

### 驚異的な起き攻め

2回転ターンカッティングフックヒット後は相手が受け身を取れない。ここから氏が起き攻めに使っていたのが、前ダッシュ→カッティングフック[illegible]とダックインレフトフック[illegible]。前者は寝っぱなしや後転する相手にヒットし、これをガードしようとその場起きする相手には後者がヒットするという寸法だ。

Nin氏が起き攻めに多用していたダックインレフトフック。背面ヒットしてしまうと……

その後スピットファイアコンビネーション（フリッカー構え中に[illegible]）まで全段ヒット！

**TEKKEN 事典** 闘劇'05こぼれ話①：Nin氏が大会終了後に野試合をしてくれるとのことで[illegible]闘劇選手がこぞってクラブセガ新宿へ移動。野試合では慣れないレバー[illegible]せいか、何と一時はNin氏が鉄拳王から闘神に降格!! しかし、すぐに鉄拳王に復帰し、さすがの強さを見せてくれた。今回紹介しているNin氏の戦術には、そのときの野試合で使われていたモノも含まれている。

# 読んでたたいてスキルアップ!

## DrumMania V　GuitarFreaks V





ドラムマニアV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発売日：2005年2月下旬(稼働中)
■使用基板：

ギターフリークスV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発売日：2005年2月下旬(稼働中)
■使用基板：—

**攻略3回目となる今回は、中級者向けに「ancient breeze」(ADV)、上級者向けに「ルックス」(EXT)の2曲をポイント攻略。苦手な部分を克服して、上達を目指そう!**

Text：[illegible]　制作協力：TEMIS

### 第4回ギタドキング開催!!

**メードインJAPAN杯**

予選：6/1～6/15　決勝：6/17～6/19

[illegible]

### ギタドタワー開催日程

第7回：5/20～6/2
第8回：6/3～6/16
第9回：6/17～6/30

[illegible]

| 階層 | タイトル | アーティスト |
|---|---|---|
| 2 | [illegible] | [illegible] |
| | Rebirth | MAKI |
| | [illegible] | Stephen McKnight |
| 3 | DREAM RUSH | Stephen McKnight |
| | MAGICAL JET TOUR | 泉 陸奥彦 |
| | Dreams in the night | 肥塚良彦 |
| 4 | [illegible] | P-Bombers |
| | MIDNIGHT SUN | 泉 陸奥彦 |
| | Sunflower Girl | [illegible] |
| 5 | MISS YOU | くにたけみゆき |
| | [illegible] | [illegible] |
| 6 | Bay | TOMOKO MIWA |
| | [illegible] | [illegible] |
| | ROCKIN' PARADISE | Thomas Howard Lichtenstein |
| 7 | Secrets of your heart | TAEKO |
| | SUZY AND THE TIME MACHINE | Thomas Howard Lichtenstein |

## ancient breeze／小野秀幸

レベル：55（ADV）　BPM：184

EXTRA STAGEに進むと出現するこの楽曲は、スキルポイントを800以上獲得すると通常プレイで選択可能になる。曲のリズムが特殊で苦手なプレイヤーも多いが、楽しくたたける小野さんらしい楽曲だ。

31小節目　30小節目　ポイントB

26小節目　25小節目　ポイントA

### ポイントA（25～26小節目）

#### 基本リズムを覚えよう

この楽曲の基本譜面となるのがこの部分で、1、2、3の組み合わせに4、5、6が交じってくる。全体を通してこういった譜面が出現するので覚えておこう。

また、この部分は一小節が13等分されており、これがリズムを取りづらい原因となっている。曲全体にもいえることだが、普通の曲は一小節4等分や3等分、いわゆる4拍子や3拍子で構成されており、この13という拍子はあまり耳にしない。感覚をつかむには、実際にプレイして曲を覚えないと難しいが、知っているのと知らないのとでは差があるので注意しておこう。なお、意地悪なことにこの曲は13拍子だけでなく、14拍子や16拍子の小節もある。

### ポイントB（30～31小節目）

#### 3を基準に左右を分けよう

ポイントAの繰り返しが30小節目まで続き、この31小節目から譜面が変化。変化後の譜面は、3を境にして譜面を右と左にきっぱり分けて考えよう。そうすれば、3はすべて右手と同時になるので、3のタイミングがとりやすい。その前兆として、前述のポイントAに3+6が交じり始めるので覚えておこう。

3のバスドラムは、すべて右手でたたく4、5、6のいずれかと同時になる。これをうまく利用しよう。

[illegible]られる。ただし、これらの曲はギター、ドラム共に高難度。いきなり挑むのではなく、それぞれBASICやAUTOなどを有効活用して、変拍子に慣れてからADVに挑もう。

# クラシックルール高速時での対処法

**クラシックルールのMASTERモード後半やSHIRASEモードで生き残るには、いつもと違った立ち回りが必要。ちなみにワールドルールは、ミノの移動や回転で接着時間を延長できるので、高速時でも中途半端な位置や向きでミノが止まるといったミスは少ない。**

## 「妥協置き」を覚える

[illegible]「コンコン」と動かすという[illegible]め、1マス分しか動かせずに[illegible]危険がある[illegible]だ。この場合はそのまま一番上に置いて「妥協」しよう。

ただし、階段がある場合は一段落とすごとに接着までの時間がリセットされるので、レバーを「コンコン」とやって[illegible]かで[illegible]この判断ができるかで生存率がグッと変わるぞ。常に意識して「妥協置き」を心掛けよう。

また左図のように階段の無い場合の「渡し」や「パタパタ」なども危険。高速時は避けた方がいいだろう。

ただし階段があれば、レバーをコンコンさせても安心。見極めろ！

A地点に置きたいところだが我慢。一番上に「妥協置き」をしよう。

こちらのテクニックが「渡し」。階段が無いときは、とても危険だ。

これが「パタパタ」と呼ばれるテクニック。高速時は狙わない方がいい。

# タイムアタック用テクニック

**EASYモード以外の各モードには途中に足切りポイントが存在し、足切りには到達タイムが大きく関係している。そこで、ここではタイム短縮に必要なテクニックを紹介。これらはタイム短縮だけでなく、操作ミスを減らすことにもつながるので、ぜひ覚えておこう。**

## ザンギ入れ

非20G状態で左図のような地形にずらし入れをするとき、ワールドルールとクラシックルールでは操作が異なる。

クラシックルールでは右端まで運んでから「⬆⬅⬇」とレバーを回す。これは通称「ザンギ入れ」と呼ばれるテクニックで、操作ミスも少なくなるため、使用頻度が高い。

ワールドルールでは⬇入れしてもすぐには接着しないことを利用して、右端から一番下まで落とし、接地したときに「⬅⬆」と回せば入れることが可能。ザンギ入れとは操作が逆なので「逆ザンギ」と呼ばれている。こちらは目押しになるため、少し危険が伴う。

クラシックは右端から⬆⬅⬇。ワールドは落下後⬅⬆でずらし入れ。

## 操作の最適化

左図はクラシックルールで非20G状態の場合。Bに置きたいところだが、出現位置で1回転させてから右に1マスずつ移動させていくと、計4回もレバーを右にコンコンと入れることになる。ところが実は出現位置から回転させないで、右端まで移動→回転→落下という操作でBの場所に置くことが可能なのだ。

回転させずに右端まで持っていき→回転→落下でBの位置へ。レバーをコンコンと入れるよりも、かなりの時間の短縮になる。

このような不要な手順を省いた操作のことを、「操作の最適化」という。これを覚えておけばタイムの短縮につながるだけでなく、操作ミスの軽減にもつながる。20G状態での無駄なコンコンによる不本意な位置での接着なども、未然に予防できるようになるので必ず覚えておこう。

以下の図では、「操作の最適化」のうちから主要なものをピックアップして紹介している。ぜひ参考にしてほしい。

前述の地形の応用。この場合は、回転させずに右端へ持っていき、左へ1マス戻してから回転→落下とするのが正解だ。

ワールドルールでは、棒は左回転で1マス戻す手順を省略することが可能。また画面左側で最適化できるのも特徴だ。

棒やL字なども同様に、「回転させずに右端へ持っていき、左へ1マス戻してから回転→落下」で置ける。[illegible]

## 足切りタイムについて

[illegible]

●SAKURAモード

[illegible]

●MASTERモード

[illegible]

●SHIRASEモード

[illegible]

**TETRIS 事典**

**BIG BLOCKモードへの入り方**：まず、プレイヤー登録をせずにゲームを開始。次にMASTERモードに合わせて⬅⬅ ➡➡⬅ ➡⬅ ➡と入力すると出現。一度入力すると解除できないので注意。

**SAKURAモードのツモ順がランダムに**：一度EXステージ7までALLクリアしたデータで始めて、SAKURAモード選択時にABCD同時押しすると、ツモ順がランダムになる。

**長き眠りから目覚め、ゲーセンの顔として定着した『ビシバシチャンプオンライン』。一人でやり込んでもよし、友達と遊んでもよし。幅広い楽しみ方の中から、自分に合った楽しみ方をみつけるといいだろう。**

　Text 田渕健康

ビシバシチャンプオンライン～笑撃の全国対戦!?～
■メーカー：コナミ
■ジャンル：バラエティ
■操作方法：3ボタン
■発 売 日：2005年3月（稼働中）
■使用基板：—

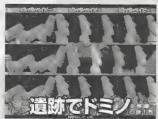
## 5～7月の追加ゲームをガッツリ大紹介～ッ!

いよいよ5月から開始されたミニゲームの追加配信だが、この後に控える6月、7月の追加ゲームにも、これまで以上にオモロ楽しい要素が詰まりまくり！　パズル性や戦略性の高いものも収録されているので、今までにない興奮を味わえることであろう。

追加配信されるミニゲームは、どのタイトルも本邦初公開！　その中には、コナミの人気タイトルとの豪華コラボレーションが実現したミニゲームもあるので、興味のある方は見かけざまにコインを投入することをオススメします。

## 5月配信!

すでに配信されているのが、タイミング命系のミニゲーム二つ。"遺跡でドミノ"は、モアイの色に応じたボタンを連打、"ロボ合体"は提示された色に応じた順序で、3機のメカを合体させるのが目的だ！

制限時間内に、ありえない変形機構を持ったロボを何回合体させられるかを競う。

『グラディウス』とのコラボかと思いきや、最後には『沙羅曼蛇』のゴーレムが。

## 6月配信!

6月の目玉は、なんといっても人気タイトル『ポップンミュージック』とのコラボタイトル"つかんでpoo'n"！　ゴールを目指して進む"探検隊スペシャル"も、これまでになかった系統のアクションだ。

毎回マップが変わるステージの上を、ボタン連打で進んでくのだ。方向転換が鍵。

降って来るポップ君を、タイミングよく投げ返せ！　曲に合わせてたたいていこう。

## 7月配信!

7月は"数"をキーワードとした2作品。ランダムに配置されたマッチョを、座席の左から順番に並び替える"数字ならべ"と、表示された電話番号を素早くプッシュする"あの子と電話"が配信されるぞ。

画面上に表示された電話番号に従ってボタンを押せ！　事務職の人は強そう？

バラバラに座っているハッスルマッチョたちを、数字の若い順に並び替えるべし。

## そして次に控えるは……？

7月以降にも、『ビシバシチャンプオンライン』の配信は続いていくぞ。次々と送り込まれてくるバラエティ豊かな新作を、完全制覇できるか!?

毎週のように白熱した戦いが繰り広げられる全国大会だが、6月も熱戦必至の選手権が目白押しとなっている！　自分ひとりで鍛えに鍛え、ストイックに全国上位を目指すのはもちろん、仲間内で一緒に練習して、月ごとの平均順位などを競ってみるのも面白いぞ。

最初は上位に食い込めなくても、少しづつランクアップしていく楽しさは、実際に体感してみなくちゃ分からない！　まずは気軽に参加して、『ビシバシチャンプオンライン』のだいご味である、全国大会の楽しさを実感してみてほしい。

### 第1回 無限モード選手権 6月20日（7:00）～26日（23:59）

大会用に用意された無限モードを使って、ミスをするまで永久にゲームを続ける恐怖のエンドレス選手権！　"目指せ！　ホームラン"、"水上ターン"、"爆弾処理"の3種目だ！

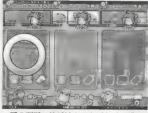
タイムがゼロになる前に処理を終えれば、理論上は永久にプレイ続行可能！

### 第1回 悩殺ギャルゲー 6月13日（7:00）～19日（23:59）

ギャルに関係する"食べすぎ注意"、"ビィヨンボォヨン"、"反復横トビ"の3種で競う選手権。連打力とタイミングが要求される種目ばかりなので、なかなかハードだぞ。

画面を見ずに、手元を見てたたいた方が効率がいいとされる"反復横とび"。

### 第1回 美食クッキング選手権 6月6日（7:00）～12日（23:59）

"餃子天国"、"テキパキバーガー"、"寿司を置け"の、食にまつわる3種目で競う選手権。判断力、タイミングという二つの技能が要求されるタイトルがそろっているぞ。

一瞬の判断で差が付く"テキパキバーガー"。勝負の鍵を握りそうだ。

# いよいよ最終ステージへ突入!!

SEGA PRESENTS

# OutRun2SP

OUTRUN2 SPECIAL TOURS

タイムアタック攻略もいよいよ最終ステージに突入! 今回はイージーレベルの5A、5Bを徹底攻略だ。また、いつもとは少し趣向を変えて、「魅せる走り」ができるオススメポイントも紹介するぞ。

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT



アウトラン2 スペシャルツアーズ
■メーカー：セガ
■ジャンル：ドライブゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：2004年12月下旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro

Text:ずるずる爆

## 失敗したら 魅せる走りに シフトしよう!!

### 5ステージの後半で「ミス」!?

ステージ5まで進むと、楽に走れる部分が減り、常に高度なテクニックが要求される。

速く走るためにはできるだけドリフトさせる部分を減らし、グリップ走行で車を前に進ませることが重要なのだが、コースが難しくなってくると失敗もするというもの! せっかくステージ5まで到達したのに、一度の失敗で捨てゲーするのももったいない。

そこで、グリップ走行に移行するタイミングを失い、スライドが収まらないときなどに、開き直って思い切りドリフトさせ、「魅せる走り」をしてみてはいかがかな。

今回はタイムアタックで攻略をする5A、5Bの二つのコースをベースにして、失敗してしまったところから魅せる走りにチェンジできる部分をピックアップしていこう。

魅せる走りもそんなに簡単ではない。それ相応のテクニックが必要になるぞ!

### 思い切ってドリフトへ!!

**Legend:5B**

中盤の長く緩い右コーナーでは、通常ドリフト状態を解消してグリップ走行に移行するが、ハンドル操作が不十分だとそのまま滑り続けることに[illegible]。立て直すスペースも無いので、開き直って思い切りテールを流してドリフト走行させちゃいましょう!

遅いけど、ドリフトを続けながら走るのは気持ちがいい。

切り返してグリップできなかったら開き直ってテールを[illegible]

普通は、手前の右からドリフトを解消していくのだが……。

### ガンガン流しちゃおう!!

**Giant Statues:5A**

ステージ5の中では比較的コースの幅も広く、きついコーナーも少ない5A。しかし、後半の連続コーナーはライン取りを考えて走らないと、グリップはおろかドリフトでもかなり難しいポイント。ここをドリフトでいかに美しく走り抜けるかにチャレンジ!

最後の二つの右は、その両方のイン[illegible]

ドリフトでインを[illegible]に切り込んで深いアングルで進入。

大きく右に曲がる部分で本来はグリップさせるのだが……。

『アウトラン2 SP』オフィシャルサイト http://outrun.jp/

タイムアタック攻略 STAGE:5A

# Giant Statues (ジャイアントスタチューズ)

コース幅が広いこのステージは、一見走りやすそうだが、レイアウトを見て分かるように直線部分が非常に少ないのが特徴。各コーナーのRを把握し、最短コースでドリフトをつないでいくことが基本となる。タイムアップを狙うには、そこからグリップ走行ができる部分を見い出す必要があるぞ。

## 最後の右はドリフトで!!

コースレイアウトだけを見ると、きついコーナーが無く、直線的に走りきれる区間に思える。だが、実際にこの区間を走ってみると、スピードが乗っているせいか、コース幅が狭く感じて、切り返しが非常に難しくなるのだ。

ここでのポイントは、前半の右、左では恐怖心を克服してグリップ走行に徹し、後半の切り返しを強引にドリフトで抜けていくことだ。

序盤の右コーナーをインキープで抜けつつ、次の緩い左コーナーのインへ可能な限り早めに移行すること。

その左コーナーのインを突いたら、すぐに右へ切り返しつつドリフトさせ、連続右コーナーの二つ目のインを外さないようにする。深いアングルで思い切って飛び込むことが重要だ。

ここではまず、ドリフトさせないことが、最低条件！

前半はコースなりにグリップ走行して、インを突こう。

最後の二つの右は、角度が浅いとコースアウトするぞ。

## コース幅に注意してドリフトでインへ!!

手前の左コーナーのドリフト走行を早めに解消して右、左、左と曲がる連続コーナー。最初の右コーナーは、コース幅をいっぱいまで使ってグリップ走行でインを突くが、立ち上がりでは次の左コーナーでのアプローチを考え、ミドル寄りで抜けるのがポイント。このラインにより、2番目の左コーナーでのコースアウトを防ぎ、最後のコーナーへ安定した進入が可能となる。

アウトインミドルのラインを、グリップ走行で抜けていく。

次の左をドリフトで進入、抜けたらすぐにグリップさせる。

最後の左もドリフトで。焦るとテールが出ないので注意！

GOAL

セクター2

セクター1

## インをキープせよ!!

緩い左コーナーから長い右コーナー、その後に、再度ゆるい左コーナーを抜けることになるこのポイント。ここでは、長い右コーナーできちんとインをキープし続けられるか、そしてその出口でグリップを回復して抜けられるかが重要。奥まで突っ込んでからドリフトに入ると、ラインがふくらむので早めにテールを出すように。出口が見えたらハンドルを戻しつつグリップを回復させ、左コーナーへ進入する準備をしよう。

最初の左は直線的に進入して、次の右のインを狙おう！

右のインを突く直前にドリフトさせ、インをキープすべし！

早めにハンドルを戻して、車を前に進ませることが重要。

## ドリフトを続けないように!

スタートしたらすぐにゆるい右コーナーをインベタで抜け、その後に左へ切り返すことで、コーナーへ進入する。この切り返しポイントは少し距離があるため、だらだらとドリフトを続けていると直接タイムに影響してくる。右コーナーを曲がったらすぐにグリップさせるのを意識しよう。

ミドルラインから右コーナーへドリフトで進入。早めにハンドルを戻すことを心掛け、グリップ走行に移行すること！

素早くラインをアウト側に移し、左コーナーへ。慌てているとインに寄り過ぎてコースアウトするので注意しよう。

OutRun事典 ステージ5Aはランク的にはイージーだが、タイトコーナーが多いテクニカルコース。それはグリップ走行とドリフト走行の使い分けが難しいことからも分かる。特に後半はコースの幅が広いにもかかわらず、ハンドルを切り返すタイミングが少しでもずれるとすぐにコースアウトしてしまうので、気持ちよくゴールをするためにはあわてず丁寧に切り返すよう、心掛けて走りたい。

タイムアタック攻略 STAGE:5B

# Legend（レジェンド）

このステージはグラベル（未舗装路）のゆるく、距離が長いコーナーが多いせいで、一度ドリフトさせてしまうとグリップ走行を維持するのが難しい。グリップの度合いをしっかり把握して、車を前へ前へと進ませるようなコントロールをしていくことが最大のポイントとなる。

セクター2

START

セクター1

GOAL

## ドリフトからグリップへ!!

トンネルを抜けたら右コーナーからゆるい左コーナー、さらに長い右コーナーへ続く3連続ポイントへ突入する。

序盤での切り返しだが、右コーナーはきついのでドリフトさせてインを突く。そこから左に切り返すが、左コーナーはゆるいため、グリップを回復させて進入。この切り返しでドリフトを収束させていないと、次の長い右コーナーをそのまま流しっぱなしで走ることになり、大きくタイムロスするぞ。

最初の右はドリフトさせるが、次の左はグリップで進入。

ハンドルを素早く戻し、トラクションをかける。

テールが出過ぎないよう注意し、インをキープしよう。

## 切り返しで遅れるな!!

最後にタイトコーナーへの切り返しが待っている！ ここはまず前半の右コーナーへの進入でコース幅を十分に使ってアウトからインへドリフト走行で進入。出口でラインが左に寄らないよう注意しながら、左コーナーへフェイント気味に切り返していく。

最終コーナーでは、出口でコースアウトしやすいため、早めに切り込んでインのダート部分まで使用し、ラインがふくらまないように努めることが何よりも重要だ。

最初の右はドリフトで。距離が短いため、すぐ立て直す。

素早く切り返して、インのダートにめり込むようにする。

コースアウトを抑え込みつつ、出口へ向けて加速させる。

## さらにインを突こう!!

長い右コーナーを抜けると次はトンネルに突入。トンネル内でコースは右から左に曲がるが、両方のインを突いて抜けるように。その際、減速しないイン側の段差を乗り上げ、さらに壁ギリギリまで寄せて最短距離を走る。

トンネルに入ると同時に右の段差を乗り上げ、壁ギリギリまで寄ってインを走る！

切り返して同じく段差を乗り上げ、ギリギリまで寄せる。高速域でのコントロールが必要。

## ドリフトでふくらむな!!

このステージに入るとすぐに長い右コーナーが待っている。基本はインベタで走れば良いのだが、グラベルのためグリップが効かず、ラインがふくらみやすい。ハンドルを強めに切ってアングルを付け、常時インをキープすること。コーナーの出口が近付いてきたら早めにハンドルを戻し、加速できる状態にしよう。

常にイン側のラインをキープして、無駄な距離を走らない！

出口が見えてきたら、ハンドルを戻してグリップ走行に移行。

OutRun事典 今回で、NO.58より続いた攻略記事はひとまずお休み。5C-5Eの記事は誌面の都合上掲載することはできなかったが、5Bまでで学んだ姿勢制御やグリップの使い方などを駆使して走り込んでみよう。アウトラン2シリーズのそう快感は、一度味わってしまうとやみつきになるし、インターネットランキングも現在行なわれているので、これからの人もぜひプレイしてみてくれ！

# 徹底チェック！

今月は、ヨーピアンクラブスのロケテストバージョン（5月下旬現在）のインプレッションをお届けする。現行のVer.2.1とどれくらい違うのかを、オフェンスとディフェンスに分けてリポートしていく。
（[illegible]調べによるものです）

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 200[illegible]-2005
■メーカー　セガ
■ジャンル　スポーツゲーム
■操作方法　[illegible]用コンパネ＋トレ[illegible]
■発売日　2005年夏[illegible]予定
■使用基板　[illegible]AOMI2

# OFFENCE
## 攻撃編

選手同士の連係にもよるが、現行のバージョンよりも点の取り合いになるかもしれない。ここではサイド攻撃と中央突破、二つの戦術における選手の動きやパスの成功率などを考察する。

## 中央突破を試みる

サイドアタックと同様に、相手DFをなぎ倒していくような、強引な突破はできないようだ。また、FWの真後ろから出されるスルーパスもカットされやすい印象を受けたため、FWが相手DFを背負った状態でパスを受けるシーンが多く見受けられたので、ポストプレーや反転してからのドリブルシュートといったパターンが有効になりそうだ。

いわゆる「[illegible]」[illegible]サイドハーフから出されるスルーパス（もしくはショートパス）の方が[illegible]

## サイドアタックを仕掛ける

強引な突破ができなくなったようだ。相手選手の居ないスペースをしっかり突けば止められることは無く、クロスまで持っていける。しかし、当然ながらFWが追い付いていないと得点できないので、味方の位置のチェックも重要になりそうだ。

強引にサイドを突破させようとすると、簡単に相手選手に止められてしまう。当たり前のようだが「相手選手の居ないとき、居ない場所を突破する」という戦法を取る必要がありそうだ。

# ロケテストがスタートしたヨーロピアンクラブスを

続いてディフェンス面について。第一印象は「より積極的にディフェンスするようになった」ということ。これがどのように影響するのかを、二つの局面を例にとって解説しよう。

## クロスへの対応に変化が!?

相手選手にサイドを突破され、クロスを上げられても、ある程度クリアするようになっている。しかし、相手FWにしっかりゴール前に詰められていると、そうもいかないようだ。これまで同様、GKを飛び出させるタイミング、および見極めが重要となりそうだ。

[illegible]クリアできる可能性は高い。DFにクリアさせるのか、それともGKを出してキャッチするのか、この判断が[illegible]

## フォアチェックが早くなった

ラインを押し上げるという訳ではなく、DFが積極的に前方に居るボール保持者に対し、スライディングなどでボールを奪いにいくという印象を受けた。結果、DFとGKの間のスペースをどうカバーするかが課題となりそうだ。

ボールを積極的に奪取しにいくので、ラインを保持し過ぎて、相手にミドルシュートを撃たれる、ということは無さそうだ。抜かれた場合のカバーリングに、注意が必要か!?

## 画面内に見慣れないものが……これって何だ？

現行のVer.2.1では見られなかったものを、ヨーロピアンクラブスのゲーム中で発見した。これらは何を意味しているのか？ どんなシステムなのか？ そしてゲーム内のここで紹介している三つについてセガからの明確な回答は得られていない。この三つ以外でも、新たな情報が入り次第お伝えするので、もう少し待っていてほしい。

### レギュレーションが4種類に増えた!?

これまでは、レギュラーとフリーとU-5の3種類だったが、そこに一つ追加された。どんなレギュレーションなのか？

### 戦力比較が意味することは？

左右に動くことで、+と−に変化するようだ。動く条件は？ そして動くとどんな影響があるのか？

### 勝利精神？

# 勝率安定のために、属性ごとの基本心得を復習！

最近は各属性の戦法も固まってきたが、忘れがちな各属性の基本性能を見直し、さらに安定した対戦を目指してみよう！

ドラゴン クロニクル オンライン
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：オンライン対戦バトル
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2004年12月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

　Text:カイゼルちくわ

## 闇の対戦心得 柔軟な攻めを！

打撃と魔法の両方が強力で、覚醒を狙う必要も特に無い。打撃と魔法で相手へ常に二択を迫れるのが、闇属性の根本的な強みだ。

ただし、炎属性や雷属性など、攻撃力が闇属性より高いドラゴンが相手の場合は別。防御を多めにし、相手の攻めを受け流そう。

### 攻めを読まれるな！

二択の連続で、アクアラを奪っていこう。時々シールドやカウンターを見せておけば、相手は反撃に出づらくなる。

## 光の対戦心得 力で対抗するな!?

光属性といえば運が高く、クリティカルや状態異常で相手より優位に立てるという印象が強いが、運以外の能力値は平均的。対向属性の闇属性のみならず、ほとんどの属性にクリティカルが出なければ力負けしてしまう。

光属性の「慈悲」系魔法技によるアクアラ奪取量はかなりのものだが、相手のHPが減らせないこれらの技では、相手にプレッシャーを与えることができず、猛反撃に転じられてしまうことが多い。慈悲系の技の後は、反撃に備えて防御を意識するように心掛けよう。

### 運は高いが…？

常にクリティカルが出るとは限らない。運に頼り過ぎるな。

回復系の祈りも育成序盤は重宝するぞ。

### 防御に不安あり？ 守りを固めよう！

反撃を受け逆転されると、平均的な能力なので再逆転が難しい。防御と回復を駆使して、順位を守ろう。

## 炎の対戦心得 狙うは気絶！

炎属性といえば打撃の強さだが、打撃だけでは相手の魔法技にアクアラ奪取量で負けがちだ。これはもはやどうしようもないので、アクアラを多少奪われるのは覚悟の上で、打撃で気絶に追い込んで逆転しよう。

相手が打撃を阻害する状態異常攻撃を持っている場合は、それを逆手に取った技（「カウンター」や「ルビーの盾」など）で対抗していこう。

### 打撃、そして覚醒技へ！

終盤でリードを許すと、相手はガードするだけで済むので、逆転が難しくなる炎属性。序盤のうちにダメージを恐れず、強引にでも相手を気絶に追い込み、首位になっておきたい

## ミルンの ドラグニア偉人伝 その1 大司祭様の救済!?

竜導院の長として、日々お忙しい大司祭様。なのに鍛錬の時、突然出てきてくれることがあるよね？

その条件は、ズバリ対戦で最下位（六位）になること！　すると50％の確率で、救済のために来てくれるの。

すごい効能！　でもわざと最下位を狙うのは……微妙？

全能力値アップ！

突然大司祭様がマスターアーク選択画面に。見かけたら迷わず師事しましょう。

…を持つ技が前回所持技の中にあるか、必ずチェックしておきたい。また、その時余裕があるようなら、相手の運の能力値が自分のドラゴンより高いのかどうかもチェックしておこう。

## ミルンのドラグニア偉人伝 その2
# サーラさんに花束を！

魔導具屋さんのサーラさんって、いっつも愛想の無いことで有名だけど、そんなサーラさんもやっぱり女性！　花をもらうとちょっと打ち解けてくれるという情報が!?　とまぁ、そんな簡単にまいっちゃうほど女心は単純じゃないみたいですけど……。サーラさん、大人だわ……。

**これでサーラさんの心も……って高ツ!?**

よろず屋に時々並ぶ、「ステキな花束」。これを買ってから、魔導具屋を訪れると……？

え、とっておきの魔導具を出してくれるってホント!?……とはいえ、実際に出てくる魔導具は、階級がAのものまであるけど、値段はそのまま。左写真のように、出してもらっても普通はとても買えません。サーラさん、やっぱりキビシイ!

## 氷の対戦心得
## 攻められないための布石

相手の動きを封じ込めるのが氷属性の理想の勝ちパターンだが、一方的に攻め込まれたり、こちらの妨害技を読み切られたりすると、逆に封じ込められてしまう。

攻撃力の高い風・炎・雷属性を相手にする際には、二つ以上の攻撃・妨害パターンを用意しておくこと。また、同じ氷や金といった妨害メインの属性や、運が高い光属性に対しては、それらの属性が得意とする技に合わせて、ほぼ確実に妨害が成功する祈り技を使っていこう。対戦相手決定後、技を相手に合わせて毎回入れ替えるのが理想だ。

### いざ攻められると…？

集中攻撃されたり、技を見切られると、氷属性は非常にもろい。

### 「攻めにくい」と思わせる戦術を！

予想を裏切る技の選択と的確な防御で、「攻撃しても見返りがない」と相手に思わせることが大事。時には力押しも必要!?

## 金の対戦心得
## アクアラを死守しよう！

防御の堅さが売りの金属性だが、実は打撃に対しての耐久力は高い反面、魔法に対しての耐久力はさほど高くはない。苦手な雷属性以外の属性の魔法技でも、食らうとアクアラを大量に失い、それを取り返すために防御がおろそかになってしまう。ほとんどの属性の狙いは魔法技によるアクアラの奪取なので、防御する際はシールドをメインに使い、弱点を補いつつ逆にアクアラを奪っていこう。また、「ふっとばし」効果のある技は強力だが運任せなので、自分が狙われているターンには使わず、防御を選ぼう。

打撃には強いが、魔法はかなり苦手。被弾ゼロを目指そう。

### 技に頼りすぎない堅実な攻防を！

金属性特有の強力な技に頼り過ぎず、防御をきちんとガードとシールドで固めよう。アクアラの流出を抑えることができれば、攻撃力不足もさほど気にならないはず。

## 雷の対戦心得
## 一撃離脱！

魔法力の高さと魔法技に対する耐久力の高さで、アクアラ争奪戦では圧倒的優位に立てる雷属性。しかしそれはほかの対戦相手にも分かっていることで、慎重にシールドを張られてしまうと、こちらは打撃技をメインにせざるを得なくなり、一向にアクアラを稼げない。

そこで相手の属性を問わず、魔法を一発でも当てれば大差が付くことを利用して、普段は防御をメインとし、ここぞという時に大技を放つ、一撃離脱の戦法が有効になる。また、闇属性と同じく覚醒技に頼る必要もないので、不意に打撃の大技を出す奇襲もかなり効くぞ。

### 一発、あとは守り!?

普段は防御で、相手の警戒心を和らげよう。左写真の「いかづちの盾」や「カウンター」のような、攻防一体の技が最適だ。

**ほかの属性への対抗策は?** 基本六属性以外の [illegible] てくる。攻撃的になった水属性の [illegible] タイプだと想定して戦うといい。特に時属性の技は予言などの特殊な効果を伴うが、惑わされず確実に防 [illegible] 対抗策だ。飛属性は強力な「[illegible]」に気を付ければ、さほど怖い相手ではないぞ。

# バチャっ子インフィニティ特別編

# SUPER BATTLE座談会（反省会？）

「闘劇'05のバーチャは盛り上がらなかった」「有力どころがコロっと負けた」……確かに否めない。しかし、原因を解明し、対策を講じることこそ今後のバーチャ業界発展につながるのでは？　というのが、この記事の表向きの趣旨なワケです。じゃあ聞かせてもらいましょうか、敗者の言い分を……。

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2004

## まずは敗者の弁

**山岸**　今日は闘劇の反省会ということで、まずは敗者の弁を聞いていきたいと思いますが。集まった五人はチームの代表で、前評判の高いメンバーをセレクトしました。

**大須**　敗者の弁は、特にこのトイメンの弱い方々に。

**ムッキー晶（以下：阿修羅）**　俺たち（阿修羅と大須）ベスト4とベスト8ですから。しかも当日予選で。

**ちび太**　そっちは（パンフに）写真が載ってない男たち。

**阿修羅**　写真は残らんから心（ハート）に残る。

**大須**　心と書いて「ハート」。

**山岸**　では端から順を追って。状況としては、まず「ちび太」の【ボルンガ（3つの願い）】（以下：ボルンガ）が一回戦負け。「マスク・ド・ヒジテツ」（以下：マスク）の【VF撲針愚ジム】、一回戦負け。しかも負けた相手が【亀仙流】。

**大須**　【亀仙流】じゃしょうが無いかな……。

**山岸**　で、「甲府めがね」（以下：甲府）の【モラリスト】は、ビートライブでは事前に対抗といわれつつ、一回戦負け。

**大須**　これもしょうが無い。相手が【[illegible]部屋】ですから。

**山岸**　で、当日予選組がベスト4なりに上がって来たという[illegible]について[illegible]各位の弁をお願いします。まずは【VF撲針愚ジム】。

**マスク**　まず俺らのチームは、前評判ほど強くなかった。

**山岸**　ほう、新理論ですね！

**マスク**　しかも全員やり込み不足、そしてサブキャラ（「矢永」のサラ）も入り、まぁボコボコと負けるのもわかりきってると。

**阿修羅**　これは、どこぞのヤッキーが[illegible]という段位を維持したいがために全然野ゲー（野試合）をやらず、さらに[illegible]不足、「矢永」はサブキャラということが敗因じゃないんですかね？

**大須**　ブゲラ。

**阿修羅**　相手の「エース」というリオンは結構強いですよ。

**マスク**　一応、俺は事前に分析したんですが、75パーセント勝てると思った。

**山岸**　ちなみに大将戦は？

**マスク**　全然。相手の中堅に大将が負けました（笑）。

**山岸**　大将引きずり出さず、「エース」温存（笑）？

**マスク**　まぁ、俺が大将をやりたくない一心で「俺にまかせろ」って出たらアッサリ。

**山岸**　たぶんコレは、一番こっぱずかしい負け方ですよ？

**大須**　間違い無くノンドラマ。

**山岸**　では……闘劇スタッフ一押しだった【ボルンガ】！

**ちび太**　一応、対戦前に「もし負けるとすればベネッサが」っていう話はしてた。

**山岸**　まず「ヌキ」があっという間に[illegible]

**ちび太**　僕も思った。「ヌキ」[illegible]行くと思ったんだけど。

**阿修羅**　「ジン」も、僕を出さないで[illegible]する予定っていってたから。

**阿修羅**　無茶な[illegible]（笑）。

**ちび太**　それで「ヌキ」はそのために[illegible]頑張ってたんだけど、「ジン」がバーチャやってなかった。「やんなくても俺強いからいいよ」[illegible]（笑）。

**山岸**　で、そのバーチャで一回戦負けの「ヌキ」が「ストⅢ[illegible]」[illegible]で優勝しました。この時点で、バーチャはイケてないな、と。

[illegible]せて一回戦負けという……。

**ちび太**　ていうか、0勝なの。常に大将だから、出て終わり。

**山岸**　これは闘劇と「ちび太」の相性が悪い[illegible]。

**ちび太**　いや、ぶっちゃけ闘劇はもういい（笑）！　やる気が無いわけじゃないけど、バーチャはBT杯があって、セガの全国大会があるから。3on3が中途半端だし、同キャラOKでいいと思う。

**大須**　【亡命華族】の「樽」ちゃんも強かった。

**阿修羅**　ただし、俺が聞いた情報によると【亡命華族】もやってないらしいから。

**山岸**　その[illegible]は[illegible]直後に【[illegible]】にボコボコにされてしまい……。

**大須**　しょうが無い。それがセオリー。恋のセオリー。

**阿修羅**　（小声で）俺は「アルマジロ弟」に負けたけどね。

**ちび太**　あと、試合前に実況で「ちび太はベネッサに弱い」みたいな話になって、それを聞いて[illegible]なっちゃって。

**山岸**　私の方からは何も申すべきことはございません（笑）。

**ちび太**　大会でベネッサに負けたっていっても、せいぜい2回とかだし……。

**阿修羅**　そこはまぁ、大会につきものの「イメージ」。

**マスク**　俺も「エド」と話した結果「いわれているほどベネッサに負けてない」となった。

**山岸**　じゃあ、とりあえず「ムカついた」でOK？

**マスク**　そんなまとめ方でいいのかよ？

## 俺たちベスト4とベスト8ですから。しかも当日予選で。

### 闘劇'05【VF4 FT】&座談会 KEY WORD

●**闘劇バーチャは盛り上がらなかった**：結果からいうと優勝は大本命の【VFエリート】（いのっち／こえど／ふ～ど）で、[illegible]ないというのが正直なところ。

●**「つちぐも」**：[illegible]勝チーム【モラリスト】（今回「甲府めがね」の所属チームとは別物）に所属していた最強パイ使い。

●**「ヌキ」**：[illegible]闘界の有名プレイヤー。昨年、今年と闘劇バーチャで「ちび太」と[illegible]。

●**「樽」**：[illegible]【[illegible]屋】（大須晶／ホームステイアキラ／養老影）の本命チーム[illegible]【亡命華族】のベネッサ使い。

●**「[illegible]」**：[illegible]【モラリスト】（本物）に引導を渡した東京のベネッサ使い。

●**オイラが一番触ってない**：「大須」は「鉄拳5」稼働からエディ・ゴルドに夢中で「鉄拳ジャッキー」の異名が付く一方、バーチャはやり込み不足。

●**BT杯**：「ビートライブカ[illegible]

山岸　時間がありませんので。次は【モラリスト上】□　私的には対抗だったわけですが。
甲府　言っておくと、運が悪かったんです！
山岸　また新理論ですか！
甲府　運が悪いヤツが一人居た。三文字の変なカゲ使いの……。「みなみ」という存在で、チームの運が悪くなった。
全員　意味が分かんねーよー！
甲府　あいつ、クジとか引かすと絶対ダメなんすよ！
阿修羅　要は第一回優勝の【モラリスト】にあやかろうとしたけど、薄かったと。
山岸　「閼吉」とか「みなみ」とかが、目指しているところにゴールしても薄いんだよね。キャラが立ってない。
阿修羅　チーム名だけが際立っている。
甲府　違う。大会でのキャリアの差が出た。
大須　正直お前らの作戦はよかった。チーム内の並びも完璧だった。ただ、エリア大会で「甲府」しか勝ってない。「閼吉」は勝てないと思ってただろうし、「みなみ」は謎の理論と口だけなんで……。
甲府　そう、自分でいったことができてない。強いけど。
山岸　でもこのスタンスでバーチャやって、結果が出なかったらダメですよ。勝っているから周囲は認めているだけで。ほかのゲームやっている人が見たら、何で本命とか対抗が3タテでアッサリ負けるのかって不思議がります。
甲府　ただ、「大須晶」のジャッキーは当日【豪傑部屋】で一番動けてた。
山岸　それだって「大須」ってアキラですよね？　何でジャッキーなの？」で終わりですよ。それに3タテをくらう。
甲府　結論は「大須」のジャッキーの方がモラリストだった。
阿修羅　さらに結論をいうと【モラリスト】対抗馬というのが間違っている。
甲府　一言いわせてもらうと、読み合いじゃなく「モラル」の差で負けた。ここ強調！
全員　「モラル」って単語使いたいだけじゃねーか！
山岸　じゃあ【モラリスト】は、よりモラリストに負けたと。さらにいえば「大須」ジャッキーが一番モラルがあった、と。

一回戦負けサイドは、成績に応じて写真が小さく（笑）。左から「甲府」「ちび太」「マスク」。

## ここからは微妙な成績者の弁

山岸　次に「ムッキー晶」の【パンプアップ】と「大須」の【豪傑部屋】ですが、当日予選ながらベスト4と8でした。これは成功？　失敗？
阿修羅　成功でしょう。まぁ予選で一緒にやってたら「らりた」が居なくて……。
マスク　それで上まで行ったら寒いっしょ！
阿修羅　何いってんだよ。凄くね～よ！　やっぱ強いヤツと組むのもいいが、気心の知れたヤツと組むのが……。
マスク　有名な人が勝つのが重要なんですよ？
阿修羅　そうだけどプロレスやってるわけじゃないんだし。
大須　闘劇はプロレスっすよ？　ぶっちゃけ。ガチはBT杯でやればいいんすよ！
マスク　大将戦から「ムッキー晶」が全員倒す、とかいう展開だったらよかったんです。
阿修羅　いや、俺らは三人が団結して頑張った結果がベスト4だから。最初は当日予選取れればいいって「祐天寺」とも話したけど、取れば取ったで欲が出たというか……ね？
山岸　じゃぁ次、【豪傑部屋】ベスト8。これは勝利ということになりますか？
大須　敗北っす。【豪傑部屋】の予定は、決勝戦で【VFエリート】の「ふ～ど」に逆3タテされる、だったんすよ。で、当日予選を2秒で抜け、【モラリスト】を皆殺しにし、【モギケンサンバ】を瞬殺し……。
ちび太　どこに負けたっけ？
大須　【押田・山口・細貝JV】。まぁ敗因はチーム内で一番バーチャに触ってないのがオイラなんですけど、ジャッキーは同段用カードだもんで、俺の中ではやり込んでる方なんすよ。アキラは仲道（「ホームステイアキラ」のこと）が強いんで、俺はジャッキーの方がいいと思ったんですね。案の定うまく機能して【モラリスト】【モギケンサンバ】（拝人／イトシュン／エド）を挽肉にしたわけなんですよ。で、新潟のチームに負け。言い訳をすると、それまで俺が勝ちまくったんでチームメイトがウォームアップできなかったんです。あと、チームメイトの調子がソーバッドだった。
山岸　ソーバッド（笑）？
マスク　出た、結果論。
阿修羅　エセ外人（笑）。
大須　個人的な成績は悪くなかったけど、ベスト8じゃダメっすね。俺ら的にはギャラリーに申し訳無いですね。
——次号に続く（？）——

## 座談会出席者

**山岸 勇氏**
（町田ビートライブ店長）
バーチャといえばこの人。通称「マルワイ」。今回は総合的な仕切り役だが、むしろ混乱を招いている気も。

**ムッキー晶**
（闘劇'05ベスト4）
3万勝を誇るMr.阿修羅道。セガさんはこういう人にこそ称号をあげるべきだと思います（笑）。

**大須晶**
（闘劇'05ベスト8）
"豪傑部屋"突然の崩壊により、リアルに「ホームレス晶」を襲名しそうな古豪アキラ使い。

**ちび太**
（闘劇'05一回戦敗退）
独創的＆個性的プレイスタイルでその強さはだれもが認めるところだが、なぜか闘劇との相性が最悪。

**マスク・ド・ヒジテツ**
（闘劇'05一回戦敗退）
天才的攻撃センス＆防御センス皆無のベテランジャッキー使い。魔法の水を摂取すると、攻撃力がUP。

**甲府めがね**
（闘劇'05一回戦敗退）
あの「ヌキ」ですら一目置くアオイ使いだが、一言でいうなら「BT杯のパンフ」がすべてを物語っている。

VFR

## 北の聖地・姉妹店関東進出　VFRカップ戦
# 『The 8th P-CUP in SAITAMA』5on5

昨年まで異例のシード権2枠を保持した"VF北の聖地"AmusementStage POPYが北関東に進出。これによりVFRカップ戦第一弾は、その「埼玉POPY」にて行なわれる運びとなった。300人オーバーのバチャっ子たちが全国各地から集結し、VFシーンにおいて常に話題を提供する存在であり続けた、同店舗の2号店での開催となる。

新潟大会から数え、今回で8回目を迎える「P-CUP」。過去に本家BT杯に劣らぬほどの数々の名勝負が繰り広げられた。古くは「闇よだれ」「ネオ・タワー」近年では「ジン」といった有名プレイヤーたちがこの大会で大いなるインパクトを残し、さらなるステップアップを成し遂げたのは周知の通りである。VF業界のリーディング店舗で行なわれる大会だけに、アツい闘いが展開されることは間違い無いだろう。

焦点となるのは古参プレイヤー対新世代プレイヤーの構図。近年行なわれた大会、BT杯、闘劇などの結果を見る限り、若手が古参プレイヤーに対して「世代交代」を明確に突き付けた感があるが……。

今期関東圏初のカップ戦開催地となる「埼玉POPY」。この舞台（AmusementStage）では、一体どんなドラマが生まれるのか？

第8期VFR開幕ののろしとなるプレビートライブカップが終了し、来年2月に行なわれるビートライブカップのシードを求め、例年のごとく本格的なバチャっ子たちの"コンチネンタルサーカス"がスタートした。君もこれを機会に、この独特の「LIVE感」に参加してみてはいかがだろうか？

今年は、つい先ごろオープンの「埼玉POPY」にて開催。強豪の熱戦に期待せよ！

**EVENT INFO**

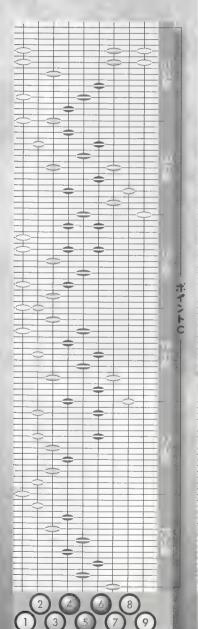
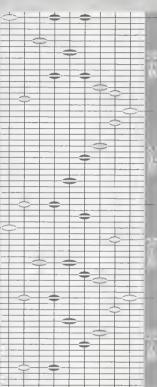
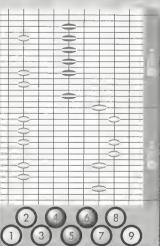
**『The 8th P-CUP in SAITAMA』5on5**
■**受け付け**：ネットでの事前受け付けのみ
**受付期間**：5月20日（金）～6月13日（月）23：59まで　※携帯からもエントリー可能
■**大会詳細**
**6月26日（日）　大会参加費**：1チーム¥2500（一人¥500）
・**事前エントリー確認**：8：00～8：50まで　組み合わせ抽選会：9：00～9：40まで
・**大会スタート（予選リーグ）**：9：50～
■**詳細は当店HPでご確認ください　http://www.popy.tv/popy2/**

# 今回は隠し曲攻略だよ！忍法帖の人気曲＆HELLコースからお届け!!

今回は、人気絶大の"ニンジャ卍ヒロイン"と、『いろは』最難曲とも言われている"サイバーガガク"を大攻略。見逃せないよ！

Text：赤男

# popn music いろは

ポップンミュージック12 いろは
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：2004年12月中旬（稼働中）
■使用基板：――



| ジャンル | ニンジャ卍ヒロイン |
| --- | --- |
| タイトル | シノビアン子は恋の呪文 |
| アーティスト | 新腹筋忍者台 feat. meli♥melo |
| レベル | 27（ハイパー） |
| BPM | 170 |

忍法帖隠し曲のメイン曲。変則のリズムと同時押しがあるテクニカルな譜面で、最後にはニンジャシリーズ恒例のアレも待っている。見た目はかわいいけど、手ごわいよ！

6～7小節目

## ズレた同時押しを見極めよう！

前半の難所の一つ。ここでのポイントは、同時押しのタイミングだよ。焦ると、ポップ君が一つしか無い場所でも、つい同時押ししてしまいがち。リズムの要である②にタイミングを合わせながらたたいていこう。

どうしても押せない場合は、すべて同時押しと考えて押しても大丈夫だよ。あまりゲージが減らないので、押せない人は試してみよう。

35～38小節目

## ズレ譜面のリズムに注意!!

③+⑨の同時押しが終わったあとは、ズレ譜面のラッシュ。曲のリズムと外れて降ってくるから、このポイントは目押しの方が取りやすいよ。⑦→⑥はリズムが特殊。少しタイミングをずらすようにして押してみよう。

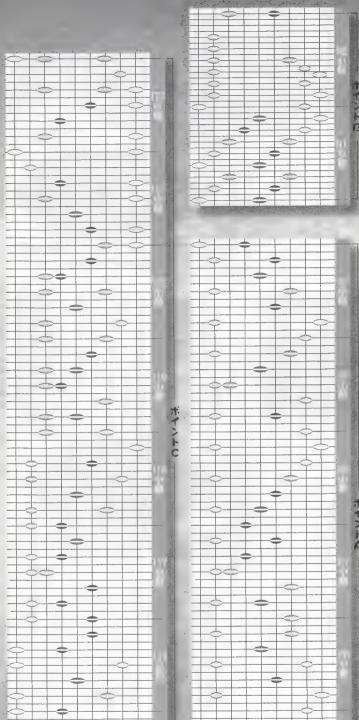
リズムが崩れやすい場所だから、一つひとつ確実に押していこう。

76～81小節目

## 左手と右手の仕事を分けよう

最後の最後でゲージを削ってくるのがココ。8分の交互階段に4分の同時押しが交じってくる、一見分かりづらい譜面。「左手は4分のみを押し」、「右手は8分の交互階段をたたく」というように両手の作業を分けてみよう。左手の部分は、④→③→②→①と一個ずつずれているだけなので、あまり意識せず、右手の交互階段に集中することがポイントだよ。

NET対戦でのオジャマ「ランダム」の出現条件は、「セリフ編集して勝利」or「50試合以上消化する」。このどちらかを満たせば、対戦終了後に「ランダム」が解禁されるよ。その効果の一つには全体攻撃もあるという、貴重なオジャマなんだ。それ以外にも「ランダム」だけにしかない特殊効果もあるから、うまくいけば相手に大ダメージを与えられるかも？ 一発逆転を狙うなら、使ってみよう。

## 上級

| ジャンル | サイバーガガク |
|---|---|
| タイトル | Vairocana |
| アーティスト | 五条式改 |
| レベル | 41（EX） |
| BPM | 145～290 |

いろは で一番難しいと言っても過言ではない、超難度譜面。常に両手を動かさないといけないうえ、最後殺しのおまけ付き。この曲をクリアできれば、もう上級も卒業!

### ポイントA 25～30小節目

## 左手は黄色だけに集中!

はじめから複雑な譜面が降ってくるから、気を引き締めよう。ここは、左手で8分の❷を押しながら、右手で階段を押すのがベスト。重要なポイントは、左手は❷のみを押すということなんだ。途中にある❸や❹も左で押したくなるけど、タイミングがずれてBADを量産したら目も当てられないよ。ここは、❷だけに集中しよう。

右側の部分は、上段を人差し指と薬指で、下段を手のひらで取り、手首を左右に振るようにしてたたこう。人指し指と薬指を立てて交互に押す感覚で、右側の階段を取る練習をしてみるといいよ。

ハイパー譜面は、黄色を除いたEX譜面に近いので、右手で取る練習になる。できない人は、まずは右手に気を付けながらハイパー譜面をプレイしてみよう。

### ポイントB 91～92小節目

## 階段と縦連打に注意!!

中盤のだれしもが苦しむ16分の縦連打。EXでは縦連打が左になるうえに、右側に小さな階段が交じってくるので、覚えておこう。8分の同時押しをたたきながら連打ゾーンに入るから、❺+❾を押し終わったら❷に意識を置いておくと、BADが少なくなるよ。

どうしてもできない場合は、6個の❷のうち、半分の三つだけをたたいてみよう。右側の階段を押すのに集中することでゲージを減らさないのも、一つの手段だよ。

BPM290の16分で落ちてくる縦連打。君はコンボをつなげるかな?

### ポイントC 115～122小節目

## 最後にして最大の難関!

ラストは、『いろは』で最も難しい譜面の一つ!　連続で16分の2連打をたたきながら、もう片方では変則の階段をさばくという難所だよ。

❶+❸や❷+❸など、2連打の部分にくっついているポップ君は、連打している側の手で押してみよう。このたたき方をすると16分の階段譜面部分をちょっと簡単にできるんだ。左手で押した分だけ、右手を少し休ませることができるから、取りこぼしを少なくできるよ。

2連打が右側にきている121～122小節目は、左で階段が押せそうにもなかったら、遠い部分の❶や❸は捨てよう。ゲージはあまり減らないので、大丈夫だよ。

ここを赤ゲージで抜ければ、クリアはもう少し!　できないと思わないで、あきらめずに何度も挑戦してね!

忍法帖の解禁から1カ月以上たって、NET対戦ではいろいろな隠し曲が選曲されるようになったね。その中でも、特に仙人、神部屋での"ヒップロック3"(EX)には注意しよう。この曲は、BADが30台じゃクリアできないほど、ゲージが上がりにくいのだ。同時押しでBADがぽろぽろと出やすい譜面なので、チャレンジモードで練習して、対策をちゃんと練っておこう!!

# ドリキン、ワーバト、やってるかい？

**ワールド攻略も、いよいよ最後の金城へ突入だ！　謎の多いインフィニティワールド、まもなく開始されるドリームキングダムなど、まだまだ本作から目が離せないぞ！**

**モンスターゲートオンラインⅡ 時空のフォークロア**
■メーカー：コナミ
■ジャンル：オンラインメダルRPG
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：2005年2月(稼動中)
■使用基板：―

Text:モミアゲ　イラスト:閃屋

モンスターゲートオンラインⅡ


## まだまだ秘密がいっぱい インフィニティワールド

**200を超えるキーワード。その中に隠された試練を、いくつ達成したかな？**

### 多彩な試練をこなせ

新しい世界に進むためにさまざまな試練を乗り越えていくインフィニティワールド。キーワードを手に入れた上で、その試練を乗り越える必要があると思われていたが、実はキーワード無しでも、その城の試練をこなすと達成となることが判明。一向にキーワードが手に入らない場合は、今まで発見された試練をいろいろと試してみよう。

### 目指せボーナス！

インフィニティワールドは、新しい世界に到達するとレアカードをランダムで1枚もらえ、到達した世界数が5になると「FORTUNE城」が出現。以降10、15、20と増える度にボーナスがある。ほかにも一つの世界の城を全制覇してもボーナスがあるので、是非とも挑戦してみよう。もし、すべての世界&城を制覇することができれば大量のメダルを手に入れるチャンスが!?

FORTUNE城ではレアカードを落とす「アイツ」が待っているぞ！

### 試練ワンポイント攻略

**●「○の敵に囲まれし時～」**
城によっては簡単だが、偶然達成するのは難しい。複数の敵に囲まれるだけでいいので、チャームやロックを使って集めよう。

**●「仲間の証を○枚とりし時～」**
モンスターカードを攻略中に複数枚拾う。ハンターリングを持ち込めば簡単。偶然では達成が難しい。

**●「最後の階にて○の仲間を従えし時～」**
セイント以外でこの状況になることは少ないだろう。ハンターリングを持ち込んで、最終フロア前に2～3体召喚してみよう。

**●「最初のフロアのカードを拾わない」**
偶然で達成するのは難しいが、簡単な試練の部類に入る。クリアが難しくなるが、新しい城では一度は試してみよう。

**●「祭壇に上がりし敵を隕石にて倒せし時～」**
メテオは拾いにくいカードなので、持ち込む必要がある。条件自体は簡単なので、ほかの試練でも駄目なら試してみよう。

## チームプレイのだいご味 ドリームキングダムいよいよ開始！

**待ちに待ったドリームキングダムがいよいよ開始！　準備はいいか!?**

### ドリームキングダムは店舗間の戦いだ！

ドリームキングダムとは店舗内のプレイヤーがチームを組み、他店舗のプレイヤーたちと領土を奪い合う団体戦の大会イベント。普段は一人で遊べる本作だが、新たな楽しみが生まれるぞ！

### まずは常連になろう！

一店舗内で参加できるプレイヤー数は限られているので、参加するプレイヤーはどうしてもやり込み時間や、滞在時間の関係上から、その店舗の常連内で選抜される傾向にある。参加するためには、お店の常連たちとのコミュニケーションを取っておこう。知り合いになれば、仮に直接プレイに参加できなくても、サポートやアドバイスといったチームプレイでイベントを楽しめる。ほかのモードには無い、協力プレイの面白さを一度は体験しておかないともったいないぞ。

一人ではけっして楽しむことはできない。まず、話しかけることが大事だぞ。

### 勝つための方針

勝負のルールは左記の通り。総合ptsが多い方が勝利となるが、単純に城を落としているだけでは勝てないのがドリームキングダムの面白いところ。時間制限内の勝負となっているため、落とす城の順番や時間が非常に重要で、何も考えずにクリアするのは効率が悪い。何故かというと、クリアしてしまうと「再び取り返される危険性がある」ためだ。特に赤城は、一つで形勢が大きく変化するため、奪取されるタイミング次第では命取りになる。理想は「残り時間が少なく、再び取り返すことが不可能なタイミング」でのクリアだ。これにより「じっくり確実に規模の大きい城を攻め、祭壇上で時間調節をするプレイヤーと、スピード攻略で、規模の小さい城を落としていくプレイヤーの二役に分かれる」というのが基本戦術となっているのだ。

ドリームキングダムに挑戦する際は、事前に作戦会議を開き、割をしっかり決めておこう。ゲームを開始する際に、あれこれ言ってても慌てて失敗するのがオチ。

これでクリアは確定。あとは脱出するタイミングが肝心だ。ほかのプレイヤーとの連係がカギだ。

うまく勝利を収めれば、参加したプレイヤーには成績に応じて配当が配られる。作戦に支障をきたさない程度にエースも狙おう。

みんなと協力する楽しみを知ろう！

### ドリームキングダム概要

**●参加資格**
「ISLANDS」を制覇していること。
職業が「見習い」以外であること。

**●ルール**
基本的に自店舗対他店舗の戦いとなる。自店舗の領地、もしくは自店舗のプレイヤーが所有する城に隣接した他店舗の城にのみ攻め込める。占領した城の規模によりポイントが決められており、クリアすれば黄城10pts、緑城20pts、青城40pts、赤城80pts（クリエイト城は2倍）が自店舗の獲得ポイントに計上される。
規定時間が経過すると対戦終了となり、その時点で合計ポイントが多い店舗の勝利となる。

**モンゲー事実オフライン** **インフィニティワールド補足**:インフィニティワールドに出現したクリエイト城は、クリエイターが城主で居る間、キーワードの出現率が通常の3倍となる。さらに、もらえる運営収入カードの数が2倍となる。また、特定の状況からでなければ行くことのできない、通常のものとは異なる「エキストラワールド」という世界も存在しているようだ。

## 己の力を示せ！ ワールドバトルオンライン

**公平な条件下で、キミの実力を全国のプレイヤーに見せ付けよう！**

### 純粋な実力勝負！

ワールドバトルオンラインはいつでも挑戦できる対戦モードだ。参加プレイヤーのクレジットやカード数が同一条件になるため、純粋に実力が試される。結果によって変動する段位がプレイヤーの実力を示すといっても過言ではないぞ。

### スピードが命！

制限時間が30分と短いため、目当ての城が挑戦できるようになるまで待っている時間は無い。挑戦可能な城の中で、最もptsが高い城に挑戦していくのが基本だ。注意してもらいたいのは開始直後に選択する青城。ほかのプレイヤーと重なった挙句に抽選から外れ、選び直すころには挑戦できる青城が無い、という状況になるとかなり厳しい。最初の城選択は簡単な城を選ばずに、難度の高い青城を選択していこう。

人数がそろうまでは、探検モードをプレイしながら待つことができる。

青城を落とすのがセオリーだが、どこから攻める？

結果次第で段位が変動。成績次第では特別な称号も？

**ワールドバトルオンライン概要**

●参加資格
職業が「見習い」以外であること。

●ルール
好きな城に挑戦することができるが、同時に一つの城を複数の参加者が選択している場合は抽選となる。
クレジットの代わりとなるゴールドと、参加者共通のカードホルダーが支給されるため、結果におけるクレジット&カードの増減は無い。
配置料無しでガーディアンを城に配置することが可能。また、すべての城にすべてのガーディアンを配置することができる。
城の規模によりptsが決められており、白城50pts、黄城100pts、緑城150pts、青城200ptsとなっている。規定時間が経過すると対戦終了し、所有している城のptsとゴールドの合計が多い順に順位が決まる。

## ECLIPSE

### 金城攻略！

ついに難度最高峰の金城へ挑戦。ここまできたらカードをケチっている場合ではない。状態変化系の武器にグレートシールド、マジック&リバイブ&ハンターリングで装備を固めよう。できればコール2も持ち込みたいところ。

規模は全9フロアで、通路が広く部屋も5～6が基本。落ちているカードは回復系・マルチ系が多くなっている。

1階には、面倒なリザードが現れるが、装備をしっかり整えていれば苦戦はしないはず。幸い2階はスケルトンとサキュバスなので、2階でレベルを上げてから1階に戻って探索しよう。3階はオクトパスが邪魔だが、基本的には無視して進んでいく。4階からはかなりの曲者ぞろい。

特に4～6階と3フロアに渡って出現するゾンビが非常にやっかい。この3フロアは駆け上がるのがお薦めだが、あまりの物量に阻まれやすい。中でも、5階にはスーパーベノムとマザービーまで出現するため、苦戦を強いられる。ここはマルチ系カードを惜しみなく使い、駆け上がろう。

首尾よく7階に上がってもレベルが低い状況であるため、仲間モンスターを召喚してレベル上げを行なおう。ここでレベルを上げておかないと、残り2フロアでの戦いが辛くなる。

7階を乗り切ればクリアは目前。8、9階も仲間モンスターを主軸に戦おう。スティンガーやエビルアイなど、遠距離攻撃タイプがいるので、広い通路を活用しての待ち伏せで、敵の数を確実に減らしていこう。

4～7階を乗り切れば楽になるが、最終フロアでの油断は命取り。

部屋に入った瞬間に掴まれると囲まれる危険性大。

最大の敵はゾンビ。まとめてマルチロックが強力。

## 初心者必見！ 基礎テクニック ～モンゲーのあれこれ～

### 仲間の活用法

仲間モンスターは図1のような場合、プレイヤーの動きに関係無く一番近い敵に向かっていく（①～③は行動順）ため、プレイヤーの行動が遅れると仲間モンスターは孤立してしまう。

そこで図2のように、プレイヤーと仲間モンスターの位置を入れ替えてみよう。これを繰り返せば、敵が隣接するのを待ちかまえられるようになるぞ。

もう一つ覚えてもらいたいのは、仲間モンスターはターンが経過するごとに体力が減ってしまうということ。そのため気軽に探索するわけにはいかない。しかし、「置き去り」というテクニックを覚えればその限りでは無い。

やり方は、まず階段に隣接しよう。図3の形であれば右方向から敵が来るのを、図2の要領で位置を入れ替えて待ち、敵が階段に隣接したら、図4のように仲間モンスターが敵に隣接すると同時に階段を昇る（降りも可）。これで仲間モンスターは前の階に取り残され、プレイヤーが戻るまでターンによる体力消費が抑えられるのだ。また、一度に複数の仲間を置き去りにしたり、複数のうち一体だけを置き去ることもできる。難しい城を攻略するためにも覚えておきたいテクニックだ。

図1: 敵 ↓③ / ②↖ 仲 / ①← 自

図2: 敵 ↓③ / 自 ①→ ←② 仲

図3: 仲 ↕ 自 / 階段 / ←敵

図4: →自 / →階段 / →仲 敵

**モンゲー事典 オフライン**

ECLIPSE補足:状態変化剣は複数を相手にする場合が多いのでチャームソードがオススメ。逆にこの城は眠りからの目覚めが早いため、スリープソードはあまり効果的ではない。

仲間モンスター補足:仲間モンスターは、セイントの場合のみ優先順序が異なり、敵に隣接することよりもプレイヤーに隣接することの方が優先順位が高く、勝手に敵へ向かうことはない。

## 今すぐ買える!! アルカディアエクストラ バックナンバーリスト

### ARCADIA EXTRA Vol.19
## CAPCOM FIGHTING Jam ADVANCED GUIDE
定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-08

詳細な通常技解説に加え、必殺技はモーション付きで紹介。対戦攻略に必要な知識はこの一冊でバッチリだ。美麗なエンディングイラストも収録！

### ARCADIA EXTRA Vol.20
## 鉄拳5 攻略本 質実剛拳
定価：1,659円(税込)
雑誌コード：61953-08

勝つための対戦攻略からゲームシステムの詳細な解説まで、320ページのボリュームで完全収録。アルカディア300日の記事の集大成がここに！

### ARCADIA EXTRA Vol.15
## GUILTY GEAR ISUKA -OUTLIVE ENCYCLOPEDIA-

定価：1,659円(税込)
雑誌コード：61952-51
振り向き、2ラインバトルなどの新システムを余すところなく徹底解説。キャラクター解説や連続技紹介を収めたDVDも付属！

### ARCADIA EXTRA Vol.16
## UNDOCUMENTED THE RUMBLE FISH だれも知らなかったT.R.F.

定価：1,344円(税込)
雑誌コード：61952-78
対戦で勝利するための攻略はもちろん、キャラクターや世界観、ストーリーの解説など、ファンブックとしての要素も満載。

### ARCADIA EXTRA Vol.17
## Virtua Fighter 4 Final Tuned Orange Book-JUNKIES' LAST STAND-

定価：1,659円(税込)
雑誌コード：61952-99
すべての技のフレーム数値を表示し、達人による解説が加えられた「超完全技表」を収録。『Final Tuned』本の決定版！

### ARCADIA EXTRA Vol.12
## SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS -EXTREME ENCOUNTER-

定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61952-24
隠しを含めた全キャラクターの完全技表はもちろん、CPU攻略、対戦攻略までを徹底解析！

### ARCADIA EXTRA Vol.13
## アヴァロンの鍵 魔導アカデミー入門書&カードコンプリートへの手引き

定価：1,554円(税込)
雑誌コード：61952-30
基本的な遊び方や、エクストラカードも含んだカードリスト、キャラクターや世界観などを詳しく解説。

### ARCADIA EXTRA Vol.14
## THE KING OF FIGHTERS 2003 FLAME OF NOVA

定価：1,659円(税込)
雑誌コード：61952-50
新システムの徹底解析はもちろんのこと、全技の数値データや対戦攻略を収録。特別DVDも付属！

### ARCADIA EXTRA Vol.7
## THE KING OF FIGHTERS 2001 -FIGHTING OBSESSION-

定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61951-47
タクティカルオーダーセレクトやキャンセルストライカーなどの新システムを徹底的に解析した一冊！

### ARCADIA EXTRA Vol.8
## VIRTUA FIGHTER 4 BLUE BOOK-ADVANCED PHASE-

定価：1,344円(税込)
雑誌コード：61951-53
全技のフレーム数値データを独自に調査。最強攻略陣が執筆したバーチャプレイヤー必携の書！

### ARCADIA EXTRA Vol.10
## VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION GREEN BOOK -LAW OF THE JUNKIES-

定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61951-80
DVDを同梱し、全国強豪による野試合などを厳選収録。通常技・反撃技を網羅した技リストも掲載。

## アルカディアエクストラ バックナンバーの購入方法

### 書店での購入方法

アルカディアエクストラが見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

### 通信販売での購入方法

アスキーストア(http://www.ascii-store.com/)にアクセスし、メニューの中から「エンターブレイン」を選択し、希望商品を注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@ascii-store.com までお問い合わせください。

ゴールデンウィークはお祭り騒ぎ

# LONG RUN GAMES' BOOSTER

『カプエス2』4セットが用意された店内に、日本とアメリカの精鋭がごった返す!

## 豪華メンツがそろう

関東地区では久々の大規模な『カプエス2』大会が、東京ランキングファイターズ(東京・中野)で開催された。

これにはアメリカの「ウメヌキ」とも呼ばれる強豪「ジャスティン・ウォン」、「リッキー・オーティス」や、去年闘劇の本戦に参加した「キム・ハーン」などの強豪プレイヤーが参加を表明。このチャンスを逃すまいと、闘劇後に始めた新鋭、全盛期にプレイしていた古豪が多数参加。さらに静岡、名古屋、関西方面からも多数の参加者が集い、総勢80名を超える大舞台となった。

## アツい試合が目白押し

大会は1ブロック16人のトーナメントを五つ作成、勝ち上がった5名によって決勝トーナメントを争う形式。

注目のアメリカ勢は、日本の上位プレイヤーとそん色の無い動きをしていたものの、去年から一貫して同じチームを使っていたことがあだとなったか、序盤で姿を消した。

中盤では古豪対新鋭の世代対決や、「にっと」対「志郎」の闘劇のリベンジマッチなどで盛り上がりつつ、プレイヤーが絞られていき、決勝トーナメントには関東、関西、名古屋の精鋭が出そろう形となった。

闘劇2004のリベンジマッチは、再び「にっと」が「志郎」を下し、勝利を収めた。

Let's Go? JUSTIN!! CUP 決勝トーナメント

| プレイヤー | チーム | グルーヴ |
| --- | --- | --- |
| UJI | E.本田、バルログ、ブランカ | A |
| ナカニシ | リュウ、サガット、ブランカ | C |
| D44 | バルログ、ベガ、ブランカ | A |
| KOK | バルログ、ベガ、ブランカ | A |
| ちびキャラ | 豪鬼、ギース、サガット | C |

優勝 KOK

まずは国分寺の新鋭「UJI」と、関西最強のCグルーヴ使い「ナカニシ」が対決。ここでは「ナカニシ」が経験差を活かした立ち回りで勝利し、続く準決勝で「D44」と対峙。ベテラン同士の対決は、「D44」が大将戦をドット差で制して決勝へ。

もう一方は「ちびキャラ」と「KOK」の名古屋勢対決。こちらは「KOK」が普段通りの冷静な試合運びで勝利。決勝は同じ構成のチームだが、順番とレシオ配分が異なった。

お互い譲らないシーソーゲームは、「D44」の大将ブランカが、「KOK」の大将ベガにオリジナルコンボを当て決着したかに思えた。しかし、即座にオリジナルコンボを発動した「KOK」が体力差を一瞬でひっくり返して、大逆転。名古屋勢が優勝を手にした。

上位入賞の3名。左から3位「ナカニシ」、優勝「KOK」、準優勝「D44」。

残り体力1割から、「KOK」がオリジナルコンボで「D44」の体力7割を奪って逆転!

### アメリカの猛者襲来!

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001



「ジャスティン・ウォン」、「リッキー・オーティス」のアメリカ2大スタープレイヤーが『カプエス2』の大会に参戦。

Text:KZA 協力:D44

※記事中略称:RC=回り込みキャンセル

### Technique Close-up　A グルーヴのバルログが強い!

立ち強Ⓚ、しゃがみ強Ⓟに加え、RCスカーレットテラーを使えば、ジャストディフェンスやブロッキングにも対応できる、完璧な対空環境を構築できるのが強み。

割り込みにはRC弱ローリングクリスタルフラッシュが強力で、ガード後もスキが無い。オリジナルコンボは威力こそ低いものの、反撃や連続技での威力増加ができ、ガードされてもケズリが狙える。

C、Aグルーヴの主力キャラに対して、全く引けを取らずに闘える万能キャラなのだ。

RCスカーレットテラーで対空面を強化し、その地位を上げた。ただしコマンドが難しいので、かなり練習が必要になる。

## 選ばれし者の闘い

去る5月3日、新宿スポーツランド本館（東京・新宿）にて、日本を東と西に分け、双方から全キャラの代表を選出して競うという、夢のエキシビジョンマッチが開催された。

選手42名に加え、この勝負を一目見ようとするギャラリーでごった返す中、勝ち抜き形式で試合が始まった。

西軍が先制したものの、東軍「ユメ」、「マスクマジシャン」、「鯉沼」が連勝を重ね、西軍の強キャラをうまく抑え込んだ東軍が勝利を収めた。

4時間の長丁場に終止符を打った瞬間、勝負を決めた「012」を東軍の選手が讃えた。

**東と西、それぞれの地域のスペシャリストが21人ずつそろったお祭り騒ぎの東西対抗戦。活躍したのは意外なキャラクター!?**

Text: パチ　協力：火九、土竜侍

### ギルティギア イグゼクス♯RELOAD エキシビジョンマッチ〜東西対抗戦〜

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| 影山（ロボカイ） | ○−× | 赭龍（梅喧） |
| 影山（ロボカイ） | ○−× | シュウト（アクセル） |
| 影山（ロボカイ） | ×−○ | FAB（ポチョムキン） |
| 火九（アクセル） | ○−× | FAB（ポチョムキン） |
| 火九（アクセル） | ×−○ | 塩澤（ロボカイ） |
| 蝿（スレイヤー） | ○−× | 塩澤（ロボカイ） |
| 蝿（スレイヤー） | ○−× | BLEED（ジョニー） |
| 蝿（スレイヤー） | ×−○ | ユメ（ブリジット） |
| MDR（チップ） | ×−○ | ユメ（ブリジット） |
| 少年（テスタメント） | ×−○ | ユメ（ブリジット） |
| 長男（闇慈） | ×−○ | ユメ（ブリジット） |
| ヲシゲ（ミリア） | ○−× | ユメ（ブリジット） |
| ヲシゲ（ミリア） | ×−○ | マスクマジシャン（スレイヤー） |
| MGA（ポチョムキン） | ×−○ | マスクマジシャン（スレイヤー） |
| ピアスのマーボー（エディ） | ×−○ | マスクマジシャン（スレイヤー） |
| あっつん（イノ） | ×−○ | マスクマジシャン（スレイヤー） |
| えふて（メイ） | ×−○ | マスクマジシャン（スレイヤー） |
| つぶ（ザッパ） | ○−× | マスクマジシャン（スレイヤー） |
| つぶ（ザッパ） | ×−○ | トリのタテ（テスタメント） |
| PC（ソル） | ○−× | トリのタテ（テスタメント） |
| PC（ソル） | ○−× | 真琴（ディズィー） |
| PC（ソル） | ×−○ | 鯉沼（メイ） |
| ヒラッチ（カイ） | ×−○ | 鯉沼（メイ） |
| to-ru（梅喧） | ×−○ | 鯉沼（メイ） |
| BIG（ディズィー） | ×−○ | 鯉沼（メイ） |
| N男（ヴェノム） | ○−× | 鯉沼（メイ） |
| N男（ヴェノム） | ○−× | ちっくさ（チップ） |
| N男（ヴェノム） | ○−× | てん（イノ） |
| N男（ヴェノム） | ×−○ | 万次（闇慈） |
| RF（ファウスト） | ○−× | 万次（闇慈） |
| RF（ファウスト） | ×−○ | ぶっぱぎゅう（カイ） |
| Let's（紗夢） | ×−○ | ぶっぱぎゅう（カイ） |
| おみと（ジョニー） | ×−○ | ぶっぱぎゅう（カイ） |
| ルゥ（ブリジット） | ○−× | ぶっぱぎゅう（カイ） |
| ルゥ（ブリジット） | ○−× | ネモ（ファウスト） |
| ルゥ（ブリジット） | ×−○ | 012（ソル） |

**15対21で東軍の勝利**

※東軍未出場選手：コイチ（ミリア）、小川（エディ）、kaqn（紗夢）、渋川（ヴェノム）、イモ（ザッパ）

### 名勝負1　ヲシゲ vs. ユメ

昇り調子の「ユメ」を止めた関西最強ミリアの「ヲシゲ」に、相対するは、「ユメ」の闘劇のチームメイトであり東の最強スレイヤー、「マスクマジシャン」。

1ラウンド目はサイレントフォースからの二択が冴え渡り、パーフェクトで「ヲシゲ」が先取。2ラウンド目は「マスクマジシャン」が少ないチャンスをモノにし、足払いヒット確認からロマンキャンセル〜連続技で取り返す。ここで流れが変わったか、3ラウンド目はパイルバンカーカウンターから気絶させ、あっという間に勝利した。

パイルバンカー一閃。この組み合わせを象徴する決まり手で「マスクマジシャン」が勝利する。

### 名勝負2　N男 vs. 万次

2連勝と西側に流れを戻したエース「N男」に、生粋の闇慈使い「万次」が挑むという構図。

試合はボール生成や➡+HSで、常に「N男」が優勢に進める。しかし、一瞬のスキを見逃さなかった「万次」がダストから陰を決め、疾起き攻め。さらにはダウン追い打ち→疾、そしてバックステップ一点読みの一誠奥義「彩」を流れるように決め、流れを一気にひっくり返す。そのまま「万次」が「N男」を下す大金星となった。

一瞬のスキに「万次」が、ダッシュからダストを決め、流れを持っていく。

とどめはバックステップ一点読みの一誠奥義「彩」。会場内の視線を釘付けにした。

### Technique Close-up　細かい対応テクニックに注目

「マスクマジシャン」が「MGA」戦で見せた立ちHS→（ジャンプキャンセル）›低空ダッシュ【S→K→P】or【HS→D】→フットルースジャーニー。これは、ポチョムキンに接近戦で不利なスレイヤーの有効な攻め手。

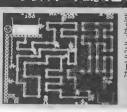
また、「N男」のボールを使った立ち回りや、➡+Pでの対空など、ヴェノムならではの対応力の高さが目立っていた。勝利を収めたプレイヤーの勝因は、やはり対応力の高さではないかと思う。

横から接近しにくいスレイヤーでも、上から抑え込むことで勝利をモノにしていた。

ボールが盾になる場面でダブルヘッドモービットなど、状況判断能力の高さが光る。

### 名勝負3　RF vs. ぶっぱぎゅう

『KOF』でもその名を知られる強者「RF」に対し、弱キャラと呼ばれれるカイを限りなく高いレベルで使いこなす「ぶっぱぎゅう」の対決。「ぶっぱぎゅう」はスタンエッジでのけん制と、対空つぶしの空中Sスタンエッジ→2段ジャンプ空中Sスタンエッジを駆使。これがことごとくヒットし、あっという間に先取する。続く2ラウンド目、メテオで「RF」に流れが行きそうな場面も、強気のダッシュヴェイパースラストが決まり、連続技を決めてぶっぱぎゅうの勝利。対応力の高さが光った一戦だった。

空中Sスタンエッジ→2段ジャンプという地味ながらもかなりの高等技術を、確実にこなしていた。

### 名勝負4　ルゥ vs. ネモ

西の大将を務める四国の雄「ルゥ」と、関東トップクラスの最強ファウスト、「ネモ」との一戦。ファウストのレレレの突きをしゃがみKで避け、➡+Sで反撃したり、スターシップフォースロマンキャンセルの精度の高さを活かした強気の攻めで、「ルゥ」が一本先取。

続く2ラウンド目も勢いの付いた「ルゥ」が➡+P、➡+Sなど対空で確実にダメージを与えて、「ネモ」を封殺。西の意地を見せた試合だったといえる。

姿勢の低いしゃがみKなら、レレレの突きを簡単に避けられる上……、

しゃがみSや➡+Sを素早く出せば反撃可能。

## 総評

大会が実現できたのは、このゲームへの熱い想いがあったからこそです。これからも一緒に盛り上げていきましょう！

（火九）

大会告知、宣伝に協力させてもらいました。当日はギャラリーの皆さんが満足してもらえる内容になって、満足しています。

（土竜侍）

# アーケードゲームライブラリー

text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

## 第30回　いたずらネズミと水道管

## フリスキートム

主人公フリスキートムを操作しながら、ネズミがかじった水道管のパーツを拾って修理し、下部のタンクに可能な限り多くの水を流すコミカルアクションゲーム

### 水もしたたるアクションゲーム

80年代初頭のビデオゲームは、ジャンルの多様化とともにヒット要素の模倣と新たな技術の積み重ねによって発展していった。それらのゲームの誕生には、AM業界の動向も大きく影響している。

81年秋、大阪に本社を置く日本物産から新作ゲームが発表された。そのゲームの名は『フリスキートム』。パズルの「水道管ゲーム」のような印象のアクションゲームである。

当時、シューティングや麻雀ゲームで意欲的なヒット作を連発していた日本物産だが、キャラクターゲームとしては大ヒットした『クレイジークライマー』以来、実に1年ぶりの新作であった。

**『フリスキートム』の基本画面**

4方向レバーで主人公フリスキートムを操作し、水道管に水が流れるようにする。上タンクの水が流れきるまでが1ラウンドだ。

### 落ちては拾うトムの奮闘

『フリスキートム』は横画面の迷路型アクションゲームである。画面は固定式で左上に水が入ったタンク、右下に水を流し込むタンクがあり、その二つを曲がりくねった水道管がつないでいる。配管の周りにはネズミが走りまわり、ジョイントをかじってパイプを落とし、そこから水が漏れるという展開でゲームは進む。

プレイヤーはトムという主人公を操作して、かじられたパーツを拾って配管をよじのぼり、元通りに修理して水が流れるようにするのだ。1レバーながらこのキャラクターの動きは『クレイジークライマー』を彷彿とさせる。

ネズミはどこをかじるのか分からないが、普通のネズミを体当たりで退治して、ネズミの動きを封じながら進めるのがポイントとなる。しかし、体当たりするとトムがやられてしまうネズミも居るので、それぞれの特性を把握するまでが難しい。

また、タンクに仕掛けられた爆弾に火を付けるネズミもいるため、流れる水と並行しての二重の時間制限がプレイヤーを苦しめる。常に画面の隅々まで気を配り、ネズミの行動パターンやかじるポイントを予測しながらプレイするスタイルとなる。

### 水道管をネズミがかじる

敵ネズミには、爆弾に火を付ける「火付けネズミ」、配管をかじる「かみつきネズミ」、触れると落とされる「いじわるネズミ」、特攻攻撃をしてくる「ばくだんネズミ」、落ちたパーツを持ち去る「かっぱらいネズミ」の5種類が存在する。名前だけでは性質が分かりにくいので、青ネズミは触ると落ちる、紫ネズミは降ってくる……と、色と連動して覚えておくといいだろう。

基本的に右下のタンクに水を溜めることが目的なのだが、連続してネズミを落とすと高得点ということもあり、危険回避と得点稼ぎのどちらを優先するか悩む機会の多いゲームでもあった。

また、タンクに水が溜められなければ持ちタンクを一つ失うのだが、タンクいっぱいの水を溜めた場合は高いボーナス点とともに「バスタイムを楽しんでいるお嬢さん」の入浴シーンを見ることができた。ちなみに、このゲームで初めて採用された「お色気シーン」は、後の「脱衣麻雀ゲーム」への流れに先鞭を付けたとも言われている。

この『フリスキートム』は発売当初は人気があったのだが、次第に極められ長時間プレイが可能となったことやバグが存在したことなどもあり、後に新バージョンが発売されている。これによりゲームの難度が格段に上がり、普通のネズミが配管をかじったあと突然紫色に変化して特攻してくるなど、「上級者向け」のゲームとなってしまった。

設定もタンク制から残機制となり、途中でやられると面の最初からやりなおし、スタート時の水は徐々に少なくなるという鬼設定であった。

固定画面で似たような面が繰り返され、ネズミの動きだけが活発化するという展開では奥の深さにも限界があったのかもしれないが、結果的にこの難度アップが致命傷となり、『フリスキートム』の人気は打ち止めとなってしまった。

著者は比較的多くのロケーションでこのゲームと出会い、熱心にやりこむプレイヤーの姿をよく目にしたが、一般的には「急に難しくなった」と感じて、このゲームをやめてしまうプレイヤーが多かったのである。

この当時、このゲーム以外にも同じタイトルながらバージョン違いのあるゲームは数多く存在している。しかし、一般向けの情報誌など存在しなかったため、多くのプレイヤーはその変化を自分で感じ取るしかなかったのだ。

**『フリスキートム』のインスト**

クリア条件やネズミの性質、敵の攻撃方法には分かりにくい部分も多かった。新しいゲームには常にチャレンジ精神が必要ということなのか……。

## カスタムCPUとコピー基板

業務用ビデオゲームの登場から約10年、この頃からゲームの内容は複雑化し、開発にも多くの手間がかかるようになっていった。そして、『インベーダー』や『パックマン』などのヒット商品を中心に氾濫したコピー基板に対し、技術面、法律面の両方から対策を進める動きが強くなったのもこの80年初頭からである。

日本物産も80年に発売した『クレイジークライマー』の大ヒットと同時にコピー基板問題に直面していた。そこで、この『フリスキートム』では日本初の「カスタムCPU」を搭載し、コピーを困難にする技術を用いて対抗した。

当時のビデオゲームCPUの主流はインテル8080からザイログ社のZ80に移行し、多くの基板で使用されていた。しかし量産された汎用パーツである点と、技術的にも簡素だったこともあり、パーツさえ揃えば簡単に同等基板が生産可能であった。そこで日本物産が用いたのが富士通に生産を依頼した「フリスキートムの特注品」のカスタムチップであった。

「業界で初めてニチブツオリジナルCPUカスタムを採用しました」というのが当時の売り文句であり、コピー基板の抑制に効果があったようだ。

この『フリスキートム』は大ヒットとはいえなかったものの、ハード面での新技術や特徴的なゲーム内容で記憶に残るゲームでもあり、ニチブツゲーム史に残る名作として語り継がれている。

技術も表現も追いつ追われつの時代、コピー基板を作られては対処してきたメーカーの技術史。そしてゲームを極め尽くし攻略しようとするプレイヤーとそれに対する難度調整。『フリスキートム』における、水道管をかじられては直すといったゲーム内容が業界動向とも微妙にクロスオーバーしているようにも感じられる。そのわずかな時間に行なわれた攻防もまた、現代に至るまで紡がれるビデオゲームの歴史の通過点であったのだろう。

**『フリスキートム』のボーナスシーン**

クリア時にタンクいっぱいの水を溜めると見られる入浴シーン。マリリンモンローに似た「お嬢さん」だが、この画面が見られるのもゲームのウリの一つであった。この「お色気シーン」は画期的で、後の「脱衣麻雀ゲーム」が生み出されるきっかけとなったとも言われている。ちなみに初期バージョンの基板では裸だが、新バージョンでは水着を着けている。

## 募集

『アーケードゲームライブラリー』はゲームの歴史をちょっとまじめに振り返るコーナーです。扱ってほしいタイトルや、なつかしのゲームの情報、オールドゲームの質問などをお待ちしております。新作の少ない現代に過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできれば良いかと思います。当時の話を聞かせていただけるオペレーターや、当時の開発者の方からのご意見もお待ちしております。

**あて先はこちら**
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
AGLコーナー


参考資料：
/「ゲームマシン」1979年-1983年(アミューズメント通信社)
/「アミューズメント産業」1980-1981年(アミューズメント産業出版)
/「コインジャーナル」1981年(コインジャーナル)
/「レジャートーク」1981年(ナップス)
/「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
/「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)


[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net/　E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

# arcader-neo

電界 アーケーダー・ネオ 接続

第65回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

## RGBアンプで、暗い画面を明るくしよう!

先月号で感度切替スイッチを製作したが、使用状況によっては感度調整だけでは満足な結果が得られない場合がある。主に映像出力が弱いのが原因なのだが、そのような場合には、今回紹介するRGBアンプを使おう。

# 暗い画面を明るくしよう!

## RGBアンプを作ろう

RGBアンプを使おう！ といったところで、一般に売っている製品としては存在しないのがRGBアンプ。ならば作ってみよう。

### 暗くて見えないときは

業務用ゲーム基板（以下ゲーム基板）を趣味とすると、業務用モニタにつなぐための映像端子から業務用モニタに、家庭用のテレビにつなぐための映像端子から家庭用のテレビに、といった当たり前の接続以外のことをやりたくなる。

すると、画面が暗くて見えないという症状に直面することが出てくる。

また、ゲーム基板をコントロールボックスにつなぎ、S信号、コンポジットビデオ信号に変換してから家庭用のテレビつなぐという一見当たり前の接続をするものの、なぜだか暗いという事態も基板によっては発生する。

それは、後述のようにゲーム基板の映像信号にバラツキがあるからだが、いずれも「暗い」だけなら、ビデオアンプという回路で救うことができる。音声を増幅するアンプがあるように、映像信号を増幅するアンプもあるのだ。

### 今回作るビデオアンプについて

JAMMA規格、またはそれ以前のゲーム基板、基板ごとの映像信号にはバラツキが結構ある。そして、使用するモニタ側にも個体差がある。

このことを考えると、使用状況に応じて増幅度を変更できる回路が望ましい。そこで、今回作るビデオアンプは、トランジスタで増幅回路を構成し、増幅度が変更できるものにした。この回路は15kHz、24kHz、31kHzのRGB信号すべてに使えるぞ。

なお、通常このような回路はビデオアンプと呼ぶが、RGB信号を増幅するのに使うため、しばしば使われる「RGBアンプ」という呼称を使うことにしよう。

### RGBアンプが必要なケース

RGBアンプが必要となるのは、以下のような場合だ。まとめると、「画面が暗い場合」ということになる。モニタ側で可能な調整を施してもなお暗い場合は、RGBアンプに頼ることになる。

**①モニタを調整したが、まだ画面が暗い**

**②対戦格闘で、1枚の基板からライブモニタ含めた3台分に分配したい**

**③コントロールボックスを使用して一般のテレビに映したが、基板によってはまだ画面が暗い**

**④家庭用ゲーム機を業務用モニタに映したい**

**⑤業務用モニタでビデオを見たいが、RGBデコーダの出力が弱くて暗い**

### JAMMA規格とJVS規格について

アーケードゲームのインターフェースを統一する目的で存在する規格には、JAMMA規格とJVS規格がある。モニタもそれぞれの規格に応じたものが存在する。JAMMA規格とJVS規格の映像信号（RGB信号）の違いは、入力/出力電圧、およびインピーダンスにある。両者に互換性は無く、内蔵されるビデオアンプの仕様も若干異なる。JAMMA規格対応のモニタにJVS規格の基板をつないでも、JVS規格対応のモニタにJAMMA規格の基板をつないでも、不整合があるのできれいに映らない。このようなケースにおいてもまた、RGBアンプが必要となる。

| 種　別 | 電　圧 | インピーダンス |
|---|---|---|
| JAMMA規格 | 5V p-p | ハイインピーダンス(数kΩ) |
| JVS規格 | 0.7V p-p | 75Ω |

**JAMMA規格**

端子は基本的にエッジコネクタが一つ。映像信号も、ここから取り出される。

**JVS規格**

映像の端子が独立している。複数のコネクタを接続して使うようになっている。

JAMMA規格とJVS規格には映像信号に違いがあると述べたが、それ以外もいろいろと異なる部分がある。見てくれの違いは左の写真の通り。端子類の形から異なる。

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader2005@arcadiamagazine.com

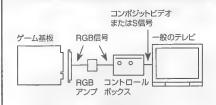
## RGBアンプを組み入れたシステム構成図

RGBアンプが必要となるケースはいろいろあることを説明したが、その実例と、その際のRGBアンプの挿入方法をここで紹介しよう。

RGBアンプは、RGB信号の配線の途中に挟み込むようにセットするのが基本だ。RGBアンプへの入力時には弱かった映像信号が、回路から出てくるときには強くなる。強くした信号を業務用モニタやコントロールボックスに入力するのだ。

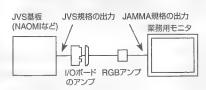
### 実例① JAMMA規格またはそれ以前の基板を映す

通常通りの接続であるため基本的にアンプは不要だが、非常に古い基板の中には、映像出力のレベルが低いものがあり、その場合はRGBアンプを入れた方がいい。

### 実例② コントロールボックスで一般のテレビに映す

コントロールボックスの内蔵ビデオコンバータ経由でゲーム基板を一般のテレビに映す場合、映り具合はゲーム基板とコンバータの相性に左右される。暗さだけが問題なら、RGBアンプが有効だ。

### 実例③ 1枚の基板から複数のモニタに分配

業務用モニタでプレイしながら録画をしたい場合など、分配したいこともあるだろう。2分配ぐらいならRGBアンプ無しでも何とかなる場合があるが、本来は分配機能付きRGBアンプが必要だ。

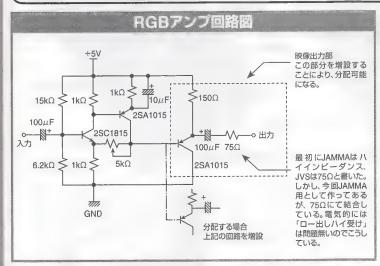
### 実例④ JAMMA化したJVS規格基板を映す

JVS規格の基板にI/Oボード追加でJAMMA化し、JAMMA規格のモニタに接続。この場合、画面が暗い場合がある。セガ系のコンバータやI/Oボードは映像出力が3V p-pであるためで、RGBアンプが有効。

## RGBアンプの製作

図は1回路分だ。実際にはこれが三つ（R、G、B）必要になる。同期信号は増幅の必要が無いのでアンプを通さずそのままでOK。

### RGBアンプ回路図

### RGBアンプ実体図

+5V
2SA1015
10μF
1kΩ
15kΩ
1kΩ
150Ω
入力
2SA1015
100μF
5kΩ
100μF
75Ω 出力
6.2kΩ
1kΩ
2SC1815
+5V
GND
電源はJAMMAから取る
150Ω
2SA1015
100μF
75Ω 出力
分配する場合図の部分を増設
GND

### 使用方法について

実例①～④の図のようにRGBアンプをセットするのだが、アンプを入れる前に、モニタのゲインを最良ポイントに調整しておくことが重要だ。

アンプをいくら挿入しても、モニタの調整が出来ていなければ、いい結果は得られない。

調整が済んだ後、RGBアンプをセットしてボリュームを回し、微調整で最良ポイントに持っていく。このことを忘れないように。

**部品表**

| 品種 | 型番/定数 | 数量 |
|---|---|---|
| トランジスタ | 2SC1815 | 3 |
| | 2SA1015 | 6 |
| コンデンサ | 100μF | 6 |
| | 10μF | 3 |
| 抵抗 | 1kΩ | 9 |
| | 150Ω | 3 |
| | 75Ω | 3 |
| | 15kΩ | 3 |
| | 6.2kΩ | 3 |
| 可変抵抗 | コパル CT-6P 5kΩ | 3 |
| その他 | ユニバーサル基板、配線材など | |

ゲー事典 今回紹介したRGBアンプは、特に用途はゲーム基板に限ったものでなく、汎用的に使える回路だ。家庭用ゲーム機からRGB出力でモニタに映したものの、画面が暗い場合などには使ってみる価値がある。

# HARDWARE MUSEUM

## ～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

**1984**年／昭和59年

アタリ

# ペーパーボーイ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 開発元 | アタリ | ジャンル | アクション |
| 発売元 | ナムコ | 操作系 | ハンドル＋1ボタン |

| | |
|---|---|
| システムボード | ATARI SYSTEM II |
| CPU | 68010互換＋6502 |
| サウンド構成 | YM2151＋TMS5520＋Pokey |
| 表示色数 | カラー |
| スペック | ±5V/＋12V |

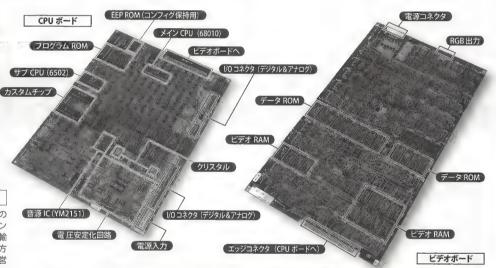
## 進行方向は斜め上 発想も斜め上!?

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

メインCPUは68010互換。高精細なグラフィックのために高速なCPUを搭載。

ROMは全部マスクROM。＃136034はペーパーボーイの型番。

サブCPUの6502。サウンドの制御に使われているものと思われる。

## DETAILS

### 用語解説

**ナムコとアタリ：**このころのアタリ社のゲーム、『マーブルマッドネス』や『ガントレット』などは、ナムコが積極的に輸入販売をしていたので、プレイされた方は多いと思います。特に、ナムコの直営店での入荷率は高かったものでした。

**ATARI SYSTEM IIの基板構成：**ビデオボードとCPUボードに分かれており、それぞれに必要なROMが乗る感じになります。ビデオボードが多層基板、CPU基板が単層基板なので、基板の"色合い"が違ったりします。ビデオボードは、512×384の高解像度出力となっているのが特色です。

### HARDWARE CHECK

ATARIのシステム基板である、SYSTEM II対応タイトルの第1弾です。サイズは長辺が923mm。SYSTEM I同様、大きな……大きいというよりは「長い」といった感じの基板です。あらゆるゲーム基板の中でも、最長の部類であるといえましょう。それもそのはず、海外では立ってプレイするアップライト筐体が主流で、それに組み込んで売るために基板のサイズに関してはさほど問題にならなかったようです。

基板の片隅にはゲームタイトルが分かるシールがある。



### 君は知っているか？

新聞配達をモチーフにした、「元祖職ゲー」といっても過言ではないでしょう。

プレイヤーキャラは筐体に取り付けられたハンドルで操作します。左右でステアリング、上下で加減速といった具合です。斜め上から見た3D画面なので、最初は操作系のズレに戸惑いを感じます。

ボタンは新聞投げ用。指定された契約家屋の玄関先、またはポストに新聞を投げ入れます。ポストは高得点ですが、基本的に玄関先に投げてやれば配達とみなされます。

2ブロックのみの配達ですが、敵だらけで簡単にはいきません。敵は、新聞攻撃によりやっつけることができます。

一日の配達の後はボーナスステージとなります。障害物を避けつつ適正なコースを選び、左の的めがけて新聞を投げます。日本の伝統行事、ヤブサメに似てますね。

契約家屋に届けることができないと解約解除になり、契約家屋がゼロになると、残機があってもゲームーオーバーになってしまいます。

こんな発想のゲーム、今ではありえないと言い切れてしまうのが、寂しいところです。

グラフィックはシンプルなものの、当時の標準的なゲームの、およそ4倍の解像度がある。

このころのアタリは、ベクタースキャン方式最高峰『スターウォーズ』、初のFM音源搭載『マーブルマッドネス』、初のポリゴン『アイ ロボット』、高解像度のATARI SYSTEM IIを世に出すなど、発想の新鮮さもさることながら、先進的なメーカーだった。今でこそブランドのみが残っているような状況だが、いつかまたATARIの名で男前なゲームが出ると信じている。（編集）

# 生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ



Roughnecks/
DragonLEE（作文）G・ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
このままいけば矢口はソロという名の飼い殺しでフェードアウトさせられてしまうでしょう。貴女からはいろいろたくさんたくさんもらいました。だから行動で示します。
[illegible]

# 落ち込むことだけ上手になって

**こんなことの繰り返しばかりでいいんですか俺ってば。**

猛烈な無力感に肩まで浸かっています。……でも、こんな気持ちは初めてじゃないような気がする。

第一報を聞いたときは、怒りと混乱で携帯電話を折りそうになりましたよ。それから約三週間たった今、何となく自分の中で起承転結が済んで、この後どのように動いていこうかという道程がようやく見えたといいますか。

そりゃもう最初は「ライ麦畑でつかまえて」を小脇に抱えて赤羽橋某ビルのエントランスへ血走った目をしたまま終電で駆けつけようかと思いましたが（あくまで思っただけでーす。妄想の中では一万回）、これもどうせモーヲタであることを除けばタダのいちサラリーマン。三面記事の主役を飾る度胸も無ければ周囲に迷惑をかけるリスクも重々承知。

でも何かせずにはいられない。「落ち込むことだけ上手になる」だなんて、たとえ酔っ払っても言いたくないね。

それにしても今回の無力感はひとしおだ。自分の居場所が無くなるような感覚は、ちょうど新世紀が始まるころ、思い出の場所が次々と無くなっていった時期を思い出させる。高田馬場で、新宿で、武蔵野で。どれもフツーのゲーセンですよ。ただ、こんなマニアックなアーケード専門誌を読んでいるような方なら理解してくれるはずだ。〝フツー〟かどうかの物差しなんて、当事者には当てはまらないことを。

先日は歌舞伎町のミカドが閉店した。昔ながらの暗い・汚い・臭い・怖い、と3Kの上を行く四拍子そろったゲーセン。申し訳程度のニューゲーム。階段しかない店内を四階まで[illegible]ってようやく会える数々のレゲー。チンピラたちに交ざって長時間プレイしまくった「スパイクアウト」も、CPU戦がスゲーうまい人がいた「武力ONE」も、すべては帰ってこない。

考えれば、居場所が消えていくことに慣れてしまっていたんだと思う。さんざん書いてきた繰り返しになるけど、どんなにその場所や環境が好きで、この店を維持したい一心で一日にコイン100枚つぎ込んでも、それが傾きかけたゲーセンの経営を救ってくれるかといえば……答は当然ノーだ。歳を重ねてようやく理解した経済の仕組み（ああ、遠慮無く笑ってくれ）。痛みに慣れてしまった鈍い感覚は、よほどのショックでない限り今までの繰り返しを無意識に肯定してしまう。さらに強い刺激が無ければ、何も気付かないまま受け入れて行くのと同じだ。

そしてある日、クビになった矢口の一件という鋭利な刃物で急所をグッサリ刺されたのだ。

何でテメエのモーヲタ[illegible]とゲーセンがつながるんだよ、とほとんどの人がおかしく思うだろう。

今書くから。目の前の現実に対して、何もできない無力感がイヤという程シンクロしてしまったのだ、今回の件で。

振り返って考える。自分は良い顧客であっただろうか？　単に視野狭窄なマニアだったのでは？

大人の仕組みを理解しているんだったら、あえて内側に飛び込んでシステム自体に異を唱えて変えることはできなかったか？　妄想という後悔は尽きるところがない。

ネットが普及したせいで、だれしも気軽に異を唱える環境ができ上がった。同じような立場の他人ともスグに分かり合える便利な環境。それですら、コインを一日に100枚注ぎ込む行為と何ら変わりはなかったのだ。

このまま歳を重ねて興味の対象が薄れるのを待つ？　もちろん、それも選択肢の一つだろう。ただ、（自分の願望がちょっと入ってるんだけど）皆さんがそうであるように、僕はゲーセン（とハロプロ）やそれを取り巻く方々からたくさんの素晴らしい知識や経験を頂いてきた。[illegible]きてよかった[illegible]程だ。今はこれを、だれかに伝えられずにはいられないんだよ！

**編集者談！** 業界は違えども、こうしたシンクロがあるが故にアイドルネタを許してきた部分もあるという裏話はともかく、誤解を恐れずに言えば、芸能界よりゲーム業界の方が、まだユーザーとの距離が近く感じる。それは「プレイする」という行為が伴うメディアゆえか。ただ、マニアが経済原理の歯車になっていると勝手に錯覚してしまう部分は同等。錯覚と自認してどう立ち回れるかが勝負？

# さらなるキャラクターが参戦!!

# MELTY BLOOD Act Cadenza



※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

| | |
|---|---|
| アークドライブ | AD |
| ブラッドヒート | BH |
| ブローバックエッジ | BE |
| マジックサーキット | ゲージ |
| ヴァイタルソース | 赤ゲージ |
| 1内 | ビートエッジでのつなぎ |
| ・ | 特定の通常技のつなぎ |
| BE○ | ○のブローバックエッジ |
| EX○ | ○のEXエッジ |
| ©➡ | キャンセル |
| Ⓙ➡ | ジャンプキャンセル |
| Ⓢ➡ | スーパーキャンセル |

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年3月下旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

## IMPRESSION

何気なく対戦せずに、伸ばせる要素を見付けて対戦すれば奥深さが分かるハズ。特に連続技とシールド関連の攻防は突き詰める場所が多いです。赤主と青子はまだまだ伸びますぜ！

[illegible]「猫アルク」の使用コマンド、戦術に加えて対戦時[illegible]情報を掲載　さらに、今伸び盛りの10キャラの[illegible]しよう　[illegible]戦術は進化しつつあるので、今から対戦デビ[illegible]

※攻略情報、技のデータは編集部が独自に調査したものです　1フレーム＝60分の1秒。

## 満を持して登場!!　猫アルク

CPU戦で登場していた猫アルクがプレイヤーキャラとして使用できることが判明したぞ。かわらしい!?　容姿に加え、想像を超えるコミカルな動きは一見の価値アリ！

### 猫アルク使用方法

①アルクェイドにカーソルを合わせてスタートボタンを押す
②カーソルを←↓→→↑←と動かし、アルクェイドに戻す（右下写真参照）
③スタートボタンを押す
④20%の確率で猫アルクが登場
※制限時間以内ならば何度でもやり直しが可能。

分離飛行可能!?

目からビームも余裕です

目からビームが出る真祖ビームやロケットのように突進するワニ園に行きたいワタシなど必殺技もユニーク。そのほか移動からシールドまで、抜かりなく楽しませてくれる。

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | 真祖ビーム | ↓↘→＋A or B or C |
| | 黄泉返りキャット | ↓↙←＋A or B or C |
| | ワニ園に行きたいワタシ | 空中で↓↙←＋A or B or C |
| | ゲヘナフレイム | →＋B |
| EXエッジ専用技 | にゃんぷしーろーる AC | →↘↓↙←＋C |
| アークドライブ | ドーン・オブ・ザ・キャット | ←↙↓↘→＋C |
| ラストアーク | アンゴルモノハンマー | ブラッドヒート時に地上でEXシールドを成立 |

BE対応技：立ちB　スーパーキャンセル対応技：A、Bワニ園に行きたいワタシ
にゃんぷしーろーる・ACは、ヒット時にサーキットブレイクを誘発。空中投げは無い。

### 猫アルク基本戦法

見た目からも分かる通り、リーチが非常に短い。真祖ビームや移動技の黄泉返りキャットで攻めの機会をうかがい、近距離では【しゃがみB→立ちB】©➡B真祖ビームと、ワニ園に行きたいワタシを主体に闘おう。

ワニ園に行きたいワタシは低空で出せば、ガードされた後も有利だ。

## CPU専用キャラ

# 白レン

CPU専用キャラとして登場する白レンは、プレイヤーキャラのレンとは技が異なる部分が多い。猫アルクと違い、残念ながらプレイヤーキャラとして使用することはできない。

白レンは必殺技や空中投げなど、性能の良いものがそろっている。

見た目以外に、素振りから性格までもレンとは異なる。

MBAC 十七分割

CPU戦では使用キャラクターによって登場するキャラクターが変わり、ラウンド開始前にはキャラクター同士の掛け合いがある。キャラ同士の関係性などが垣間見られる部分もあるので、全キャラでCPU戦を楽しんでみてはいかがだろうか。CPUの攻撃方法は厳しくないため、技の練習にももってこいだ。対戦相手が居なくても楽しめるぞ。

## 有効システムピックアップ

### 何となくしゃがみAではアブナイぞ!

# 起き攻めを考える

立ち、しゃがみの状態を意識して攻めるだけでかなりの効率アップができる。使える技を頭にたたき込み、少しずつ闘いに取り入れていこう。

### シールドへの対策

本作のしゃがみAは連打キャンセル可能で起き攻めなどに使いやすいが、立ち、しゃがみどちらのシールドでも取られる点に注意したい。被起き攻め側に片方のシールドで安定されることが無いように「立ちシールドができない技」と、「しゃがみシールドができない技」を使い分けていこう。

また、しゃがみシールド時のやられはしゃがみ状態になるので「しゃがみ状態に当てるとダウンする技」にも注意(シオンの立ちC/シエルの立ちB、立ちC/暴走アルクェイドのBE立ちB/遠野秋葉の立ちB/赤主秋葉の立ちB/ネロ・カオスの立ちB)。

安易なしゃがみAは危険だ。技をきっちり振り分け、シールドのリスクを負わせよう。

**シールド対策になる通常技**

| キャラ名 | 立ちシールド不能 | しゃがみシールド不能 |
|---|---|---|
| シオン | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、➡+C |
| 吸血鬼シオン | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC |
| シエル | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、⬅+B、⬅+C |
| アルクェイド | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、⬆+B、➡+B |
| 暴走アルクェイド | しゃがみB、しゃがみC、⬆+C | 立ちB、立ちC |
| 遠野秋葉 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、⬅+C、➡+C |
| 赤主秋葉 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、⬅+C |
| 翡翠 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、➡+C |
| 琥珀 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC |
| 翡翠&琥珀 | 単体時と同じ | 単体時と同じ |
| メカヒスイ | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、➡+C |
| 遠野志貴 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC |
| 七夜志貴 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC |
| 有間都古 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、➡+B、➡+C |
| ネロ・カオス | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC |
| ワラキアの夜 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、➡+C |
| 弓塚さつき | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC |
| レン | しゃがみB、⬆+C | 立ちB、立ちC、⬅+B |
| 蒼崎青子 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、⬆+C |
| 軋間紅摩 | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC、➡+C |
| 猫アルク | しゃがみB、しゃがみC | 立ちB、立ちC |

※表には[illegible]中段の通常技はすべてしゃがみシールド不能。

## 有効システムピックアップ

### しっかり反撃して攻守逆転

# シールド後の反撃

シールドを取った後は展開が早いため、簡単な連続技で反撃しがち。しかし、カウンターを取れる絶好のチャンスなので、ベストな反撃をたたき込もう。

### シールド後の状態を知る

シールドは攻撃を受け止めた後最速で行動すれば、4フレーム相手より先に動き出せる。ほとんどのキャラのA攻撃は4フレームで発生するので、確実に反撃できる。

また、シールド成立時はダメージ補正を受ける。シールド成立後に攻撃でシールドの硬直をキャンセルすると、一定時間の間、ダメージ補正を受けてしまう。このときにリバースビートやA攻撃連打を使うと、ダメージ補正が乗算されることもある。

シールド後では必ず威力が落ちてしまう。そのため、[illegible]の反撃でもいい。

どんなに威力の高い連続技を決めたとしても……。

### カウンターを見逃すな!

シールド後の反撃はほとんどの場合カウンターを奪える。カウンターを想定した反撃を覚えておけば、ダメージアップが図れる。ここで重要なのは、カウンター時のやられ状態の変化。地上の相手にカウンターを取るとのけぞり時間が1.5〜2倍に延び、空中の相手にカウンターを取れば、空中受身不能の状態にできる。

地上の相手には発生の遅いC攻撃ではカウンターを取りにくいが、技の間隔が大きい必殺技などは狙い目になる。

つなげられる。レンのロンド・ロンドなど、一部の必殺技に対して特に狙いやすい。

カウンターを見越しておけば、普段はつながらないような発生の遅い技でも……

空中の相手への反撃は、発生の早いA攻撃などが理想だ。カウンターを取った後の追撃は着地まで猶予があるので、焦らずに追撃していこう。なお、空中シールドでジャンプ攻撃を取った後も、似たようなシチュエーションになる。

また、特定のキャラは相手の落下をギリギリまで待ち、低い位置でしゃがみCを当てればダウンを奪える。起き攻めが強力なキャラや、ダメージ補正が気になるなら、こちらを狙ってもいいだろう。

**シールドでジャンプ攻撃を取った後の反撃一例**

| キャラ名 | 反撃技 |
|---|---|
| シオン | 立ちA→Bエーテライト・グランド〜追撃 |
| 吸血鬼シオン | 立ちA→立ちC→Bテラーニュース(マリス)〜追撃 |
| シエル | 【立ちA→BE立ちC】〜追撃 |
| アルクェイド | 立ちA→【しゃがみC→⬅+B】→空中ダッシュC〜追撃 |
| 暴走アルクェイド | 立ちA→【⬆+C→立ちC】〜追撃 |
| 遠野秋葉 | 立ちA→しゃがみC→(空中獣を焦がす) or (追撃) |
| 赤主秋葉 | 立ちA→しゃがみC→(空中獣を焦がす)or(B檻髪・紅葉) |
| 翡翠 | 【立ちA→BE立ちC→➡+C】〜追撃 |
| 琥珀 | 【立ちA→BEしゃがみC】〜(追撃) or (こんなん育ててみました♪) |
| 翡翠&琥珀 | 単体時と同じ |
| メカヒスイ | 立ちA→立ちB→(➡+C〜追撃)or(EX電磁ネットワイヤー・TYPEハイ) |
| 遠野志貴 | しゃがみA→(【立ちB→立ちC】〜追撃) or (直死の魔眼) |
| 七夜志貴 | 立ちA→(【しゃがみC→立ちC】〜追撃)or(閃鞘・迷獄沙門) |
| 有間都古 | (画面端近く)立ちA→Bせんしっぽ〜追撃 |
| ネロ・カオス | 【立ちA→BEしゃがみC】〜追撃 |
| ワラキアの夜 | 立ちA→しゃがみC→➡+C〜追撃 |
| 弓塚さつき | 立ちA→BEジャンプC〜追撃 |
| レン | 立ちA→【しゃがみB→⬅+B】〜追撃 |
| 蒼崎青子 | しゃがみA→しゃがみC→フローティング・スターマイン |
| 軋間紅摩 | 【立ちA→BEしゃがみC→➡+C】〜追撃 |
| 猫アルク | 立ちB→立ちC〜追撃 |

※上記の連続技は距離、高さで限定されるものが多い。安定するならA攻撃後に[illegible]、地上技から空中連続技につなごう。

余裕を持って追撃ができる。間合いを詰めてから、地上技を決め、空中連続技へ移行。

相手が空中に居るときの反撃も一工夫。カウンター時は空中受身不能なので……

発生の遅い飛び道具を持っているキャラは、ここから起き攻めを仕掛けてもいいだろう。

空中の低い位置でしゃがみCを当て、うつ伏せにすれば受け身不能(欄外参照)。

さまざまな連続技が組み立てられるが、ゲージの多用はほどほどにしておこう。

ジャンプ攻撃にカウンターを取った後は、発生の遅い技でも間に合うものが多い。

MBAC十七分割 追撃でしゃがみCを当て、うつ伏せにできるキャラは暴走アルクェイド、有間都古、ネロ・カオス、レン以外。レンはしゃがみBなら可能。シールド後の反撃でカウンターを取った場面以外でも狙える上、確実にダウンを奪えるのでさまざまな場面で活用できる。

## 対戦攻略 シオン

本作屈指の連続技のバリエーション

EXエッジを使った連続技の進化が止まらないシオン。画面中央、端問わず、近付いたら得意の連続技で一気に相手の体力を奪い去ろう。

### 画面端での連続技

相手を画面端に追い込んだら、⬆+BからEXカッティング・シンクを狙ってみよう。蹴り上げの最後をジャンプAでキャンセルすると、空振り後にシオンが先に着地できる。この後BE立ちCを出すと、落ちてくる相手にヒット。BE立ちCは、ヒット後壁にたたき付けるので、さまざまな追い打ちが狙える。

ただし、ジャンプA、BE立ちC、ともにかなり素早く入力しなければならない。ジャンプAは、最後の攻撃のヒットとほぼ同時に、BE立ちCは着地する瞬間を覚えて、それぞれ入力しよう。

**EXカッティング・シンクを使った連続技**

Ⅰ：【各種ビートエッジ→⬆+B】Ⓒ➡EXカッティング・シンク→(ジャンプA空振り～着地)→BE立ちC→(壁に当たる)→【立ちB→⬆+B】Ⓙ➡空中連続技

※画面端近く限定。BE立ちC後は、(しゃがみA空振りキャンセル)Bエーテライト・グランド～追撃、Bカッティング・シンク～追撃、再度BE立ちC～追撃などが決められるが、相手との位置が入れ替わりやすいので、上記のつなぎが安定。

### 画面中央でのフォロー

⬆+BからEXエーテライト・グランドが入らないキャラのうち、アルクェイドとシエルは、⬆+BからAエーテライト・エア→EXエーテライト・グランドとつなげばヒットする。暴走アルクェイドと軋間紅摩には、⬆+B→【垂直ジャンプB→C】→C→EXスライド・エアである程度ダメージを稼げる。

EXスライド・エアはしゃがみC後に低空で出してもつながられる。また、画面端へ投げた後、1P側でゲームを始めていた場合、画面中央側へ着地するため、ガード方向を惑わせることができる。

2P側でゲームを始めていれば、空中投げ後に空中ダッシュで画面端へ入り込める。

EXスライド・エアはかなりの距離を運ぶので画面端に追い込むためにも使える。

## 対戦攻略 シエル

一度捕らえたら逃がしません!

前進する通常技でビートエッジを組み立てて接近戦を制し、遠距離ではB黒鍵投げでけん制して動きを抑え込もう。

### 近距離でゲージため

シエルは、大きく前進する通常技を多数持っているため、ビートエッジでの固めが強力だ。しかも、立ちC・Cまでガードさせれば、距離は離れるが、わずかに有利になる。

左記の固めなら1回の連係で、ゲージを約40%～60%ほどためられ、なおかつ有利な状況なので、非常にゲージ効率がいい。しかもガードさせる技の数が多いので、相手の赤ゲージを減らしやすいぞ。

なお、立ちAがしゃがみに当たるキャラは、シオン、吸血鬼シオン、琥珀、遠野志貴、七夜志貴、有馬都古、ネロ・カオス、弓塚さつき、蒼崎青子だ。

**近距離での固めの一例**

Ⅰ：【しゃがみA×1～3→しゃがみB→しゃがみC→(立ちA×2→➡+A·A→立ちB→立ちC·C) or (➡+A·A→⬅+C→立ちC·C)】

Ⅱ：【しゃがみA×1～4→しゃがみB→しゃがみC→(立ちB→立ちC·C) or (⬅+C→BE立ちC·C)】

※Ⅰは立ちAがしゃがみに当たるキャラ、Ⅱは立ちAがしゃがみに当たらないキャラ用。BE立ちC·Cは少しだけためよう。

### 黒鍵投げの使い方

B黒鍵投げは、遠距離のけん制で強力。特に⬅+A追加入力は、かなり高い位置にも攻撃判定が出るため、ジャンプで跳び越しにくく、相手の動きを抑え込みやすい。これを警戒したガードが多くなったら、再度撃ってみるか、離れた位置でガードさせると大幅に有利になる⬅+A·A·B追加入力を使おう。連続ヒットする⬅+A·B追加入力を交ぜるとさらに効果的だ。

また、EX版の大終盤は無敵が長く、コマンドを失敗しても立ちガードになりやすい。割り込みやリバーサルで、セブンスヘヴンと使い分けよう。

⬅+A·A·B追加入力は中距離でガードさせれば有利。ダッシュ⬅+Cなどで攻めよう。

⬅+A追加入力は、こんな高さでもヒットする。機動力の低いキャラは近付くことさえ困難。

## 対戦攻略 赤主秋葉

機動力、攻撃力共に死角無し

低い防御力を補って余りある高い機動力に、連続技で攻撃力のアップを図れば、一気に戦力増加。相手に触れさせることなく倒せ!

### 赫訳・紅葉を掘り下げる

A赫訳・紅葉は相殺判定が早く出るので対空に。単発の攻撃はほとんどつぶせる。

B赫訳・紅葉はヒット時に受け身不能で、浮かせてから当てれば追撃が間に合う。画面端近くでしゃがみCから少し遅めにキャンセルして出せば、立ちBやしゃがみCなどで拾い、連続技を伸ばせる。

この連続技を決めるときに注意したいのは相手との距離。3発目のヒジが空振りすると4発目の前に空中受身を取られてしまう。そのため、技を多めにつないで距離を離し、しゃがみC後は遅めにキャンセルするのがポイントだ。

**B赫訳・紅葉を使った連続技**

Ⅰ：【各種ビートエッジ→しゃがみC】Ⓒ➡B赫訳・紅葉→(しゃがみCⒸ➡B赫訳・紅葉)×2～空中獣を焦がす

※画面端近く限定。ビートエッジで距離を離すと決めやすい。最後の空中獣を焦がすは低空で出し、起き攻めへ。B赫訳・紅葉後は安定するなら立ちBから空中連続技へ。シエル、アルクェイド、暴走アルクェイドには2回目のB赫訳・紅葉が入りにくいので、空中連続技か起き攻めが無難。

### 鳥を落とすを掘り下げる

けん制に多用する空中鳥を落とすは、射出の角度が下に向いているBがオススメ。低い位置ならAも交ぜていこう。

EX鳥を落とすは一度のシールドで全段取られてしまうが、特定のタイミングで出すと、一度のシールドでは取れなくなる。ジャンプC後などにダウン追い打ちを決め、キャンセルしてEX鳥を落とすを出せば狙いやすい。

なお、ダウン追い打ちで距離を離せば、どの方向に地上受身を取られてもEX鳥を落とすが当たる。ダウン追い打ちでゲージをためられるので、ここで放出してもいいだろう。

ダウン追い打ち後のEX鳥を落とすはシールドのタイミングがずれる。ヒット時は追撃可能。

空中で安全圏を確保し、B空中鳥を落とす。相手が触れたら空中ダッシュCで突撃だ。

MBAC 十七分割

シエル補足：しゃがみC·Cからの二択はめくりジャンプBや、画面端でジャンプBを深めに当てた後も狙える。ジャンプC後は、B or EXハイロゥ(空中)が簡単。下段はしゃがみAを交ぜてもいい。

赤主秋葉補足：ダウン追い打ちは【しゃがみA→立ちA→立ちB→⬅+C→しゃがみC】などで、A攻撃の数を変え、高さと距離を調整しよう。途中で立ちB·Bに切り替えてジャンプで攻めてもいい。

対戦攻略

# メカヒスイ

けん制の要は鋼鉄の翼!

ジェット・バイを駆使して中間距離のけん制に厚みを持たせよう。一度捕まえたら、EXミサイルを絡めた起き攻めで勝負を決めろ。

## ジェット・バイを活用

鋼鉄の翼を放つジェット・バイはボタンを押し続けることでAは前方斜め上、Bは後方斜め上へ上昇する。

翼分離後は着地まで行動不能だが、低空で出せばほとんどスキが無く、画面上に複数出せるのでAは上空をけん制する際に重宝する。↓↘→+ボタンや←↙↓↘→→+ボタンと入力することで、ハイジャンプを暴発させずに簡単に出すことができるぞ。

空中ダッシュやハイジャンプでの接近をけん制しつつ、カウンターヒットした場合は近距離なら地上で、遠ければハイジャンプから追撃しよう。

カウンターヒット時は追撃可能。【立ちB→➡+C】やハイジャンプから追撃していこう。

Aジェット・バイは強力なけん制技。着地時のスキは無いので、こまめにばら撒こう。

## EXミサイルで起き攻め

EXミサイルは投げを決めている最中にもヒットし、大ダメージを与えられる。

この連係は相手の起き上がりにEXミサイルを出し、ダッシュで追い抜いて地上投げを決めると簡単に狙える。EXミサイルを起き上がりに重ねてしまうと投げられないので、少し遅めに出すのがポイントだ。地上投げを警戒し、ジャンプで逃げる相手には立ちA、Bや空中投げを狙おう。

なお空中投げ後は地上受身を取られてしまうが、画面端ならEX電撃や立ち、しゃがみCで後方地上受身のスキを突けることを覚えておこう。

地上投げを決めればEXミサイルがヒット。空中投げやワイヤー中にもヒットするぞ。

地上投げやEX電撃後は起き攻めのチャンス。EXミサイルを出してからダッシュ。

本文中技名略称：電磁ネットワイヤー・TYPEシー＝ワイヤー、電磁ネットワイヤー・TYPEバイ＝電撃、幻視力ミサイル＝ミサイル

対戦攻略

# 有間都古

近距離での固めと、画面端での空中コンボ後の攻めについて紹介。一度画面端に追い詰めたら、そのまま逃さずに倒してしまおう。

## 連続技と受け身対策

画面端へ空中投げで放った後は、どの方向の地上受身にも技を重ねることができる。

画面中央付近でもAちょうしんちゅう→A追加攻撃→EXせんしっぽで、画面端まで運びつつ空中連続技を決められるのでチャンスは多い。

地上受身には立ちBかしゃがみCから連続技を決めるのがベスト。技の重ねが難しいなら、Aしんきゃくや地上投げを重ねてもいいだろう。

地上受身を取らない相手にはダウン追い打ちを当ててダメージを稼ごう。ダウン追い打ちはA攻撃で締めれば、地上受身にも対応しやすい。

### オススメ連続技

Ⅰ：【立ちB→しゃがみB→➡+B→立ちC】Ⓒ➡Aちょうしんちゅう→A追加攻撃Ⓢ➡EXせんしっぽ～追撃

Ⅱ：Aしんきゃく（カウンター）→A攻撃～追撃

※Ⅰは画面中央時での連続技。画面端近くならAちょうしんちゅうを省こう。追撃は画面端が近いときは立ちBから、遠いときはダッシュで間合いを詰めてから空中連続技へ。Ⅱは画面端などで距離が近いとき、A攻撃で拾える。

## 連係に一工夫

まず、近付くためには横に強いジャンプA、めくり可能なジャンプB、下に強いジャンプCを駆使していこう。

近距離では立ちAを軸に固めて地上投げを警戒させ、暴れ対策に➡+BとAちょうしんちゅう、Aしんきゃくを交ぜよう。これらは発生が少し遅めなので、通常技から遅めにつなげば連続ガードにならず動く相手にヒットする。さらにAしんきゃくは下段かつ、ヒット時は受け身不能で、ガード後は3フレーム有利だ。

また、起き攻めなどのバックステップへの対策には、Bちょうしんちゅうが使える。

自分が画面端を背負っていなければ、1回の連続技でほぼ画面端まで追い込める。

暴れつぶしに使える上、ガードされても有利なAしんきゃく。➡+Bと併用していこう。

対戦攻略

# レン

連続技に重宝するEXフルール・フリーズの使い方をしっかりとマスター覚えておこう。苦手な地上戦は、ロンドン・ロンドでフォロー。

## 連続技を一考する

連続技にEXフルール・フリーズを組み込むのはレンの常とう手段。ジャンプCでめくった後など距離が近いときは、立ちCの5発目をキャンセルするのがオススメだ。←+Cや←+Bからも決められるが、立ちCからの方が安定する上に追撃を決めやすい。

また、画面端に向かって空中投げやEXフルール・フリーズを決めた後に即座に出せば、どの方向に地上受身を取ってもスキにEXフルール・フリーズが確定する。これを嫌がって地上受身を取らない相手には、ダウン追い打ちを決めていこう。

画面端での空中投げ後は地上受身のスキを狙える。必ず画面端へ投げ飛ばそう。

氷の出現位置は相手の位置である程度変わるので、地上で当てた方が安定する。

## ロンドン・ロンドで攻める

ロンドン・ロンドは発生が早く、入力後すぐに空中判定になるため、判定が低い位置の技を避けつつ攻撃できる。若干不利～有利な状況や、立ちBの先端を当てたときにキャンセルで出し、連続ガードにならず、相手が手を出したくなる場面で使うと有効だ。

また、Aロンドン・ロンドとA追加攻撃の最後の蹴りは割り込まれる可能性はあるが、ガード後は五分。立ちAやジャンプ攻撃、一瞬だけしゃがみ歩きなどで強気に攻めよう。ヒット時はスーパーキャンセルでEXロンドン・ロンドにつなげばダメージも稼げる。

低い位置のしゃがみAは当たりにくい。相手キャラによって使用頻度を変えよう。

Aロンドン・ロンドをガードさせた後は五分。たまにB追加攻撃を交ぜると効果的。

MBAC 十七分割

メカヒスイ補足：ヒット時に受け身不能の技は、地上投げ、EX電撃、しゃがみC。EX電撃は空中ヒット時でも受け身不能なので、ゲージに余裕があるなら追撃などに使っていこう。

レン補足：EXフルール・フリーズ後のダウン追い打ちは、［しゃがみA→立ちC→立ちB］を決めよう。画面端なら最後の立ちBをキャンセルしてAロンドン・ロンドを追加できる。

## 対戦攻略ワンポイント 吸血鬼シオン

ジャンプ⬇+Bを使った暴れつぶしと、追い打ちできるポイントを覚えて攻撃力アップを図ろう。

急降下しながら蹴りを出すジャンプ中⬇+Bは、着地後に硬直があるものの反撃はほぼ受けない。ジャンプした瞬間に出せば攻撃判定の低い技をつぶすことができる。

こちらの素早いダッシュを使った攻めに対して暴れてくる相手に出し、カウンターヒットを狙おう。カウンターヒット時は、着地後にA攻撃から連続技につないでいける。

また、Aレプリカントコンダクター(オシリス)、Bテラーニュース(マリス)後や、画面端でEXテラーニュース(ライ)や地上投げ後はジャンプCで追撃可能。空中投げにつなぎ、攻めを持続させよう。

必殺技や地上投げ後など、多くの状況で追撃を決められる。逃さないように。

ジャンプ⬇+Bを連係に少し交ぜるだけで、相手は暴れにくくなる。

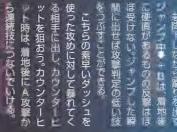
## 対戦攻略ワンポイント ワラキアの夜

ダメージを取るか、起き攻めを取るか、連続技は悩みどころ。位置とゲージ状況によって使い分けよう。

連続技は画面中央は【しゃがみC→➡+C】とつなぎ、ジャンプCからB、EXクリーチャーチャンネル(ノイド)へ。画面端ならEXバッドニュース(ライ)へつなぎ、追撃を狙ってもいい。追撃は着地寸前で当てると受け身不能になるしゃがみC。ここからはキャンセルでCレプリカントコーディネーター(イド)につなぎ、起き攻めを仕掛けよう。

地上投げ後は素直に技を重ねるものいいが、前方ジャンプで跳び込んで着地すれば、着地寸前で相手を跳び越せる。ガード方向を揺さぶることができ、空中バックダッシュも交ぜれば幻惑効果は高い。

ダッシュから狙いやすい地上投げ。決めた後のセットプレイは意外に見切られづらい。

画面端は追撃でしゃがみCを当て、Cレプリカントコーディネーター(イド)で起き攻めだ。

## 対戦攻略ワンポイント 遠野志貴

特殊な技は無いが、シンプルで使い勝手の良い技がそろっている。空中、地上のヒットを見極めろ!

連係の締めはリバースピートのしゃがみAと、暴れ対策のA切り札そのいちとA切り札そのにがメイン。しゃがみAはC攻撃から最速でつなげば、空振り後1フレーム有利。

暴れ対策の二つは、C攻撃から遅めにキャンセルすると連続ガードにならず、動く相手に当たる。これらにスキは大きいが、ヒット確認が楽なB切り札そのいちを交ぜよう。

各必殺技のヒット確認の精度の高さが勝率へ直結する。

なお、ダッシュは最速で7フレーム後に技を出せる。しゃがみAは4、しゃがみBは8、しゃがみCは7、立ちCは最速で9フレームで発生する。

画面中央時、空中ヒット時はEX自分でもよくわからない蹴りへつなぎ、ダウンを奪おう。

必殺技が画面端近くかつ、地上ヒット時は、EX切り札そのにから空中連続技へ。

## 対戦攻略ワンポイント 蒼崎青子

素早い中段から一気に連続技をたたき込める連係を紹介。ガード崩し能力、ダメージ共に優秀だ。

ジャンプCを低い打点でガードさせた後、素早く二段ジャンプCを出せば、有間都古、猫アルク以外のしゃがみに当たる。これをフローティングS(⬅⬇⬋版)を停滞させて、ジャンプCヒット後に破裂させれば、空中ダッシュ攻撃や着地後の地上技につながる。

画面端で青子ワンツースリー→追加攻撃(⬇⬋➡版)から設置すれば狙いやすい。

相手がしゃがみガードするとヒット! うまく破裂させて連続技へごあんな〜い。

ガードされても簡単にフォローできる上、低めの空中ダッシュCからも狙える。

フローティングS(⬅⬇⬋版)を設置し、低めにジャンプC→二段ジャンプC…

本文中技名表記：フローティング・スターマイン=フローティングS

本文中技名表記：[illegible]切り札そのいち(大振り)=切り札そのいち、切り札そのいち(下段払い)=切り札その[illegible]、自分でもよくわからない蹴り(閃走・六魚)=自分でもよくわからない蹴り

## 突発的総合情報コーナー なぜなにMBAC

小ネタを提供する場所に変わりつつある本コーナー。戦術が固まってきたキャラ相性を少し考えてみたり。

登場人物紹介
age:メルブラ塾1号生。シエルに夢中。
KZA:メルブラ塾3号生。青子に夢中。

### ヒート発動はどう?

**KZA**:最近ヒート発動のスキを突かれて負けることが多いのですが……。何か秘策は無いですか?

**age**:ふむ、入力直後から20フレーム以上無敵だけど、その後のスキは25〜26フレームと大きいから、こう着状態での使用はビミョー。発動時の衝撃波はガード不能だから、衝撃波を当てにいった方がいいね。

**KZA**:でも近距離で当たらないことも多いっス。

**age**:判定は見た目より小さく、さらに攻撃発生は16〜17フレームと、C攻撃より遅め(暴走アルクェイド、猫アルクはさらに遅い)。これが響いて、守勢時には相殺されやすいワケだ。

**KZA**:ダウンを奪ったときか、攻めつつ当てる。守勢時より攻勢時ですね!

無敵は長いが、発生は遅いヒート発動。立ち、空中シールドでも防がれる。

### キャラ相性と使用率

**age**:【立ちB→↓立ちA】×nっと。(たまにしゃがみC)琥珀使われると七夜側はキツそうだねえ。

**KZA**:キチィっス。かなり相性が悪いですよ。この組み合わせ。

**age**:各キャラの戦法が確立してきたから、キャラ相性がようやく見え始めてきたかな。

**KZA**:確かに。稼働初期には多かったネロも、闘いにくい秋葉やシエルの台頭で減っているようです。

**age**:翡翠や琥珀使いも慣れてきて翡翠&琥珀にキャラ代えしたりと、使用率もかなり変わってるねえ。ここのところ増えているのは連続技が発展しているキャラかな。シオンとか。

**KZA**:赤主も伸び盛りです。本作の成長のカギは受け身不能の技ですかね。

得意 or 苦手キャラが見えてきた本作。研究次第でひっくり返せるか!?

MBAC十七分割

蒼崎青子補足:上記の連係は青子ワンツースリー→追加攻撃(⬇⬋➡版)→BフローティングS(⬅⬇⬋版)とつなぎ、ジャンプ or 空中ダッシュ攻撃で押し込めば画面中央でも狙える。地上投げでフローティングSに放り込むなら、相手が画面端以外で青子ワンツースリー→追加攻撃(⬇⬋➡版)→AフローティングS〜ダッシュでダウン中の相手を押せば、背後に設置しつつ起き攻め可能だ。

10の宝石が今、
輝き出すーー
いよいよ稼動も近い本作だが、今回は「アイドル候補生」たちのプロフィールを本邦初公開の衣装とともに大紹介！ 彼女たちをどれだけ正確に把握し、才能を引き出すかは、プロデューサー（プレイヤー）自身の采配にかかっているぞ!!!
HARUKA AMAMI
CHIHAYA KISARAGI
YUKIHO HAGIWARA
YAYOI TAKATSUKI
RITSUKO AKIZUKI
THE iDOLM@STER
アイドルマスター
IORI MINASE
MAKOTO KIKUCHI
AZUSA MIURA
AMI&MAMI FUTAMI
天海春香
私、負けませんっ。大好きな歌で、かならず頂点に立ってみせますっー！
身長：158cm
体重：45kg
誕生日：4月3日
年齢：16才
血液型：O型
3サイズ：83・56・80
趣味：おかし作り・カラオケ
小さい頃から大好きな歌。もっともっとたくさんの人の前で歌いたい。もっともっとたくさんの歌に出会いたい。彼女は自分の夢を叶えるために、トップアイドルを目指す！
プロダクション社長より一言
天海くんはおっちょこちょいなところもあるが、非常に一生懸命に何事にも向き合うタイプだ。まあ、当たったら砕けるタ……イヤイヤ、いい娘だよ！ 本当に！ という訳で、自称普通人のキミは天海くんにしたまえ！（765プロダクション社長 高木）
アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年7月予定
■使用基板：SYSTEM256
芸能番記者：田渕健康
©窪岡俊之 ©2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

じ、自信は……
無いですけど、その……
自分の力で、がんばってみたいんです
萩原 雪歩
身長：154cm
体重：40kg
誕生日：12月24日
年齢：16才
血液型：A型
3サイズ：80・55・81
趣味：MY詩集を書くこと・日本茶
いつもいつも泣いてばかり。どこにでもいるような弱虫な女の子。そんな自分にさよならするため、新しい自分に生まれ変わるために彼女はトップアイドルという長く険しい道を目指す！！
プロダクション社長より一言
彼女は泣き虫で男性があまり得意ではないようだね。あ、あと萩原であって荻原ではないよ。ここは要注意だ！ 女の子を守ってあげるのが好きなマッチョメンは萩原くんにしたまえ！ でもスパルタはダメだぞ！（765プロダクション社長 高木）
私は、もっとレベルの高い歌が歌いたいんです。
聴いた誰もが、言葉を失うような歌を…
如月 千早
身長：162cm
体重：41kg
誕生日：2月25日
年齢：15才
血液型：A型
3サイズ：72・55・78
趣味：音楽鑑賞（クラシック）
自分が自分であるために。特殊な家庭事情で育った彼女にとってはトップを目指すことは、至極自然な行為。世界の人に自分の歌を届ける為に、一心不乱にトップへの道を突き進む！
プロダクション社長より一言
如月くんは、マジメだな。とにかくマジメだ。私の十八番であるドンキー●ングのモノマネを見ても全く笑わない。でもその瞳の奥には、決して消えない情熱の炎がある！ 冗談が大嫌いのキミは如月くんにしたまえ！（765プロダクション社長 高木）

秋月律子
まかせなさいっ！
私がいる限り、この事務所は安泰ですっ
プロダクション社長より一言
秋月くんは、本当にしっかり者だ。さらに頭が良い！　我が765プロは彼女無しでは運営できない。まあ、口は悪いのだが……根はいい娘だぞ！　少々マゾっ気がありつつロマンを信じる御仁にはピッタリだな！
（765プロダクション社長 高木）
身長：
体重：43kg
誕生日：
年齢：18才
血液型：A型
3サイズ：85・57・85
趣味：資格取得・分析すること
趣味は分析の彼女。しかし机上の空論が嫌いな彼女は、自らの理論を実践して確かめるべく芸能界に身を投じる。え？　どんな分析結果を確かめるためだって？……それはまだ企業秘密なんです。
高槻やよい
いぇい！！ 場外ホームラン、かっ飛ばしてきますっ！
身長：145cm
体重：37kg
誕生日：3月25日
年齢：13才
血液型：O型
3サイズ：72・54・77
趣味：オセロ
芸能界でトップアイドルを目指す彼女を突き動かすのは、とある家庭の事情。家族思いの彼女の夢は果たしてかなうのか？　今日も元気に目指すはトップアイドル！
プロダクション社長より一言
高槻くんは……元気だ！　声も大きい！　ラジオ体操は休まないぞ！　それに健気で良い娘なのだ。いつも『ごめんなさい。これからも良いお友達でいましょ』と言われる『いいひと』のキミにはバッチリだな！
（765プロダクション社長 高木）

菊地 真
お願いです！
ここは、ボクを信じて、やらせてください！
バシッと決めてみせます
プロダクション社長より一言
菊地くんはなかなかの美少年……違った、美少女だ！実はああ見えて、中身は結構乙女なのだよ。そんなギャップが大好きなプロデューサー候補の皆は菊地くんだろう！　特に女性プロデューサーはいいかもしれんな！（765プロダクション社長 高木）
身長:157cm
体重:42kg
誕生日:8月29日
年齢:16才
血液型:O型
3サイズ:73･56･76
趣味:スポーツ全般
かっこいい！　と騒がれつづけて16年。でも、本当にかけてほしい声援は『キャア、かわいい！』脱･王子様を目指し、女の子オブ女の子、アイドル世界の頂点を目指す！
水瀬 伊織
ま、あんたには付き人がお似合いね！
そばにいさせてあげるんだから、
感謝するのよ
血液型:AB型
3サイズ:77･54･79
趣味:海外旅行･ショッピング
『え？　私は生まれついてのアイドルだから、志望動機もくそもないわよー』と言い放つ彼女は、より高みを目指すため、裏と表を使い分け、目指すは頂点ただ一つ、トップアイドルの称号だ！
プロダクション社長より一言
ハア……水瀬くんか……。水瀬くんねえ……う、うお!!な、だ、だれだ、あ、水（ドタンバタン！）伊織ちゃんはとっても素直で超かわいい美少女です！　美男子プロデューサーさん募集してまーす！　ニヒヒ♪（765プロダクション社長 高木）

ダメだよ～っ！
兄ちゃんがいなかったら、
身長：149cm
誕生日：5月22日
年齢：12才
血液型：B型
3サイズ：74・53・77
ドバンス・モノマネ
楽しいことが大好き！楽しくないことは大嫌い！　な彼女たちにとって芸能界は大きな遊び場。楽しい日常をより楽しくするために、彼女達はアイドルとなり、楽しいことを追求していく！
双海 真美
ふふっ、そうですね。
新しいことに出会えるから、
おもしろいのかもしれません
三浦 あずさ
体重：48kg
誕生日：7月19日
年齢：20才
血液型：O型
3サイズ：91・59・86
趣味：犬の散歩
いつでものんびり、のほほんとしている彼女だが、女の子らしく恋愛には興味アリ。運命の人を探すために、より広い世界、より輝く頂きを目指す　　　けど、歩みはあくまでもの～んびり。
三浦くんはひじょーーーーーに、ゆっくりというかおっとりというかノンビリしている。つづれ屋に宿泊したスローモー星のお客様より遅い！　ということはないが。『オレは心が広い！』と思っている人は三浦くんかな。（765プロダクション社長 高木）

# 編集長コラム

## 絶対的アイドル主義宣言！

どうも、猿渡です。編集長コラム第一回ということで、ここは初回らしく『アイドルマスター』とは何ぞや、ってことを真面目に考えてみようじゃないですか。

まず、このゲームの原点である「アイドルとは何ぞや」って話をしてみたい。……とはいうものの、一言でアイドルを語れないご時世であることも事実。最近は100人いれば100通りの「アルドル観」がある。それこそ女子アナから女子スポーツ選手までアイドル視されているわけで、70年代からアイドルファンをやってる私としては、最近「アイドル」という言葉の定義付けに困ったりする。なので、ここは無理にでも、私が信じる「理想的なアイドル像」を唱えてみよう。

やはり「アイドル」たるもの、このゲームでもテーマになっている「歌」に負う部分が強いと考える。グラビア映えするビジュアル要素は確かに大事だし、ルックスが良いに超したことはない。ただ、我々の心を捉えて放さない情緒的な面にアピールするには「歌う」という行為が必須だと思う。

歌を表現する肉声の魅力はもとより、歌詞の内容や歌う表情、振り付けなどはそのアイドルの持ち味を十二分に引き出すだろう。そして、そのアイドル（キャラクター）が歌を通じて醸し出す独特の世界観に引き込まれ、コンサート会場での我を忘れて声援を送ることにより、ある種の輪廻が成立する。

そう考えるからこそ、この『アイドルマスター』における「歌によるアイドルの実践」は全肯定。これが『グラビアアイドルマスター』や『バラドルマスター』だったら、このコラムを書くことはなかったかもしれない。

このゲームは窪岡俊之氏の描くキャラクターの魅力をはじめとして、声優陣や楽曲など、思い入れを持つ場所は、プレイする人それぞれに違うかもしれない。しかし総じて言えることは、現在希薄になっている「アイドル」の真の魅力を感じ、反芻することによる「喜び」の共有である。これは単にゲーム業界だけでなく、アイドル業界……いや芸能界全体にも一石を投じる作品だといえよう（ちょっと大げさ）。そして、2005年という渾沌とした時代に、このゲームに出会えた幸せを共に噛みしめようではないか（かなり大げさ）。（猿渡）

**次号予告** アイドル候補生たちのお披露目が終わったところで、次号の稼動直前号では詳しいゲームシステムの紹介がスタート！ お楽しみに。

アイドルなんて、できないもんっ！

# 双海亜美

双海くんは、見てのとおり双子なんだ。まあどうやって活動していくのかは実際に確かめてくれたまえ。イジめられたい御仁や、心がアンドロメダ銀河より広い女性は、彼女たちと想像を絶する毎日を楽しんではいかがかな？（765プロダクション社長 高木）

# 麻雀初心者倶楽部 中級編
# 振らずに上がる心得！

**編集野口**　さて、今回もプロ雀士のお二方に、リアル初心者のちくわを指導していただくわけですが……。
**和泉プロ**　あ……CPリーグ……

**ちくわ**　……あああ玄武初段から2級に降格(泣)。
**宮内プロ**　いきなり前途多難な感じですねぇ……。
**ちくわ**　カイザーだ〜!?
**編集野口**　大変とは思いますが、こんなちくわが再び段位に戻れるようご助力をお願いします(土下座)。

# 麻雀格闘倶楽部4
MAH-JONG FIGHT CLUB 4
マージャンファイトクラブ4
日本プロ麻雀連盟公認

**段位になってから、いきなり勝てなくなった経験はありませんか？段位になったばかりの初心者の人も、最近勝率が悪いという中級者〜上級者の人も、今回のプロのご指導で、基礎を見直してみましょう！**



Text：カイゼルちくわ

麻雀格闘倶楽部4（マージャンファイトクラブ4）
- ■メーカー：コナミ
- ■ジャンル：麻雀
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発売日：2005年3月（稼働中）
- ■使用基板：ー

## まずは基本！字牌で場を意識せよ！

**和泉プロ**　さて、右のような状況になりました。何を切ります？
**ちくわ**　迷わず中ですかね！
**和泉プロ**　どうですか、こずえ先生？
**宮内プロ**　まぁ、この配牌なら別にいいんですけど……。
**和泉プロ**　字牌はいらないから切る、ってだけじゃなくて「場」を見て切るかどうか考えましょうね。

### 鳴かれた!?

はい、中はやっぱりポンされましたね。ポンされるということは、相手の手を進めるのを助けてしまっているということです。まだ一枚も切られていない字牌などは、このように鳴り物になりがちですから、自風、場風以外の風牌などを先に切りましょう。

### 終盤のお守り！

終盤、リーチされたけど安牌が無い時、手元にあると安心なのが字牌ですね。残牌が30を切ったあたりからは、こういう時のために、できれば字牌を手元に残しましょう。こうして場の流れや状況を意識できるようになれば、振り込む確率はかなり減るはず！

**和泉 由希子** プロ

**宮内 こずえ** プロ

**麻雀格闘場外戦**　「場」を見るという行為は初心者のうちはちょっと難しいことですが、まずは上記のように字牌を中心に、相手の捨て牌や、場の進行状況を把握できるようになればいいでしょう。また、点棒を意識することもできれば、「今オーラスだけどトップだから、ダマ上がりで大丈夫」など、より高度な戦術も組み立てられるはずです。まずは字牌と、点棒のチェックから始めましょう！

# 攻めつつ守る方法とは!?
# 一歩進んだ牌の切り方

字牌で難を逃れてばかりでは、いつまでたってもこちらが上がれません。安牌、スジなどのほかに比較的安全な牌とは？　そして上がりを意識して切る牌とは？　中級者の基本となる技を伝授していただきました！

いらない牌は早めに処分！

振らない牌を考えます！

## 不要？ 必要？

右の写真みたいな状況ではついつい字牌を切ってしまいがちですけど、よく見ると五六筒、八・九筒は、七筒一枚じゃ一面子しかできない待ちですよね？　すると待ちの狭い八筒、九筒は不要になりがちなんです。

## 切……っちゃダメ!?

三索はいらないと見えて、ドラの二索と順子にできます！　ここで切るのは早計かと。

## スジを切る！

こちらは一萬と四萬がスジで、二・三萬の取り合いになりますね。片方は不要です！

## 三筒は安全!?

左の写真では、三筒を捨ててリーチしたいところですが、三筒は危険？　いえ、実はこの場面では三筒は比較的安全なんです。俗に言う、「ワンチャンス」というヤツです！

が3枚見えており、だれかがを持っている確率は低い
↓
だれかがを使った、などの順子を待っている確率は低い
↓
は比較的安全！

## でもやっぱり基本は現物

やっぱり安牌が一番確実。直前に通った牌なら絶対安全！

## ちょっと応用！ こちらでは？

この場合、捨て牌の中に八萬が二枚見えてますから九萬はワンチャンスですね。しかし、そのことはこの場の全員に分かっているわけで、罠を張ることもできますね。

# 脱・初心者なるか!? プロと店内対戦！

**編集野口**　さて、いろいろと目からウロコの技を伝授していただいたワケですが……。

**ちくわ**　ええ、もう振り込む気がしませんよハハハ！

**編集野口**　ほう。では、プロと店内対戦しても大丈夫かね。

**ちくわ**　……はい？

**編集野口**　大丈夫、お二方のうちお一人には、君の後ろに付いてもらうから。

**宮内プロ**　でもしゃべってアドバイスしたら、相手に手がバレちゃいますね。

**編集野口**　まあ、見捨てても可です。あ、ちゃんと自前のカード使うようにね。

**ちくわ**　あ、あの、さっき初段に復帰したばかりなんですけど……。

**和泉プロ**　降格残念！

**ちくわ**　よっ、予告ッ!?

## (ある意味)熱い攻防！

プロ雀士と店内対戦とはなんとも夢のような状況ですが、和泉プロが絶妙のタイミングでかけてくるリーチのプレッシャーや、宮内プロの堅実な打ち方に、ちくわ完全に萎縮！　しかし……？

## 結果は……連勝!?

なんと、二戦とも異様な引きの良さと、プロのアドバイスのおかげで勝利！　その勝因のうち、ちくわの実力が何割を占めていたのかは……秘密です。

**麻雀格闘場外戦**　ふむふむ、四枚見えているときはノーチャンスと言うんですね……などと現実逃避をしつつも、偶然と助力のおかげ(ここ重要)で店内対戦でプロに勝利し、思わず「これで中級者ですかね!?」などと舞い上がるちくわに、次回ついに最後の審判が下される!?　初心者、中級者の壁を超えて、上級者を目指す最後のステップに、足をかけることができるのか？　乞うご期待！

# いよいよニューバージョンのアウトラインが見えてきた。新たに追加されたゲームモードをいち早く公開するぞ！

単なるグラフィックのリニューアルだけにはとどまらない、大幅にパワーアップしたゲーム内容をとくとご覧あれ！

**セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー バージョン2005**

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ゴルフ
■操作方法　：クラブスイッチ+タッチパネル
■発売日　：2005年夏予定
■使用基板　：Chihiro™



Text:たてしゅ

## ボールを自在に打ち分けろ！「チャレンジミッション」モード

通常のゴルフとは目的が全く異なり、「木に当てる」、「池に入れる」などといったユニークなミッションをクリアしていくモード。ここでしか手に入らないアイテムも存在するので、各ホールごとにショットの腕を磨いて全9ラウンドクリアを目指そう！

自らのショット技術を駆使して、全135種類にもおよぶ数々のミッションにチャレンジ！

1コースごとに数多くのミッションが存在する!!

さまざまなミッションにレッツトライ！

## 愉快痛快！「パターゴルフ」モード

全9ホールを、パッティングだけでプレイするモード。壁を利用したクッションボールでアイテム・ポイントを取りつつ、カップを狙うなど、普通のゴルフでは考えられないコースが目白押し。通常では考えられないコースを攻略できるか!?

オモシロコースが目白押し！

勾配かきつかったり複雑な形状をしていたりと、変化に富んだパター専用コース上に、カプセルが点在している。これは狙うということがあるぞ。

## ロケテスト版を遊んでみました！

以前に本誌で紹介したように、ナイスショットの演出がとにかくカッコイイ。新モードも遊び応えは十分、もうやるしかないでしょ！（ロケ地：渋谷ギーゴ）

あのカゲマルも参戦か!?



『バーチャファイター』シリーズでおなじみのカゲマルが登場!? どうやらコスチュームの一種らしいが、果たして真相やいかに……。

## アイテムを持ち寄って店内のライバルと対決！

「店内対戦」モードにおいて、ある条件がそろうと「争奪戦」が発生する。各自が手持ちのアイテムを1個ずつ持ち寄って戦い、見事1位になるとアイテムを獲得できる。さらに、争奪戦でしか獲得できないレアアイテムもあるのだ。

また、ドレスルーム内のアイテムを店内のプレイヤー同士で交換することもできるようになったぞ。

あんなモノや、こんなものまで……何でも賭けていざ勝負！

お好みのコーディネイトを完成させるには、トレードが必須？

OBゾーン　今までの画面インターフェイスを保ちつつ、遊び応えが増したニューバージョン。さらには各種アイテムが大幅に追加され、しかも新モードにしか存在しないレアアイテムも存在するのだ。どんどんプレイしてスタンプを集めよう！

# 寮対抗 月間貢献度ランキング開催!!

何と、所属する寮ごとでの貢献度ポイントランキングが開催されることになった。これは今までの個人戦ではなく、寮ごとの総合力を争うものだ。ランキング画面には順位だけではなく、その寮の1位の生徒も紹介される。みんなで協力して、所属している寮を1位にしよう！

左の写真は順位が発表されている様子だ。寮の総合1位だけではなく、各寮の貢献ポイント1位を目差してランキングに名前を残そう！

月刊QMA通信

2005年 6月1日 水曜日
発行所 QMA新聞部
東京都千代田区三番町6-1
http://www.konami.co.jp/am/qma/qma2/
Text 赤男

クイズマジックアカデミー2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ネットワーククイズ
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年11月(稼働中)
■使用基板：—

## 大好評だった全国大会の第3回目の開催が決定！

**第2回全国大会　新称号受賞者**

| 順位 | プレイヤーネーム | 勝ち抜き人数 | 取得称号 |
|---|---|---|---|
| 1 | アベル | 715 | 賢神 |
| 2 | KFJT | 689 | 賢帝 |
| 3 | まあさや | 619 | |
| 4 | セルシア | 555 | |
| 5 | ひいくん | 535 | |
| 6 | とれいりあ | 514 | 賢王 |
| 7 | RIN | 505 | |
| 8 | MRBAR | 441 | |
| 9 | (^^) | 406 | |
| 10 | ロン | 387 | |
| 11 | えっ | 382 | |
| 12 | SSマシン | 358 | |
| 13 | ヨースケ | 357 | |
| 14 | マコト | 355 | |
| 15 | JT | 342 | |
| 16 | ドクターZ | 325 | |
| 17 | きろろ | 317 | |
| 18 | ロザミー | 310 | |
| 19 | ラウニィー | 302 | |
| 20 | トンシュエ | 300 | |
| 21 | レキ | 294 | |

### 開催期間

2005年 6月6日(月)10:00～
6月12日(日)23:59予定

### 開催ルール

第2回全国大会と同様

### 上位入賞者特典

一定期間新称号が得られる

第2回全国大会は左記の人が新称号をゲットした。第3回の参加条件は第2回全国大会とほぼ同じだが、Bリーグの参加条件の「ゴールドメダル3個所持」が無くなったぞ。

第3回全国大会はカロリーメイト杯だ!!

## まじあか グラフィティ

**Illustrator's Comment**

今回は会員20万記念の絵です。これは、トランポリンかなんかで飛び跳ねているイメージですね。ユリは回転系の大技を繰り出しています。それはそうと去年と比べてイラストに使われる肌色がめっきり減ったような気がしますね。(QMAキャラクターデザイン担当)

新キャラのユリを加えた女性キャラ陣が集うイラスト。クララは別として(笑)、各キャラのイメージ通りのポーズを決めてますね。累計数も現在は20万人を超え、何と30万人に到達したようです。

累計会員数 20万人 突破記念絵

QMA新聞部　第3回全国大会は参加者の中より抽選で100名にカロリーメイトオリジナルグッズのプレゼントもあるぞ。詳しくは携帯で公式サイトをチェック！ → http://573.jp

# 虫姫(むしひめ)さま

## キミの家でまた逢えるよね

アーケードで絶賛稼動中の本格シューティング『虫姫さま』が、早くもPS2に移植！　この夏、レコ姫がキミの部屋へやって来る！

| 虫姫さま | |
|---|---|
| ■メーカー | ケイブ／タイトー |
| ■ジャンル | ファンタジー系シューティング |
| ■発売日 | 7月21日予定 |
| ■標準価格 | 通常版6,090円(税込)／限定版7,329円(税込) |
| ■対応ハード | プレイステーション2 |



Text：京城

## アーケード版を忠実に再現！

やはり気になるのは移植度だが、「PS2でよくぞここまで！」と感じるほど忠実に再現されているぞ。弾数の多いマニアック＆ウルトラの両モードで、処理落ちの感覚が自然な点も高評価。アーケード版をやり込んだ人でも、違和感無くプレイできるはずだ。

また、家庭用ならではの要素である「プラクティス」も充実。スタート地点を各ステージの最初とボス前から選択でき、難度も初期状態やノーミス状態などから調整できるのだ。ゲーセンで諦めてしまった人も、これを機会に練習してみては？

**オリジナルモード**

正確に自機を狙って撃たれる敵弾に、一瞬たりとも気が抜けないのがこのモード。シューティングになじみの少ないプレイヤーでも、比較的遊びやすいはず。

**マニアックモード**

弾のスピードは遅めだが弾数が多い、「ケイブシューティング」の本道ともいえるマニアックモード。アーケード版とそん色無い感覚で遊ぶことができる。

**ウルトラモード**

アーケード版では隠しモードだった超高難度のウルトラも、最初からプレイ可能。忠実に再現された真ボス「アキ＆アッカ」の最終形態は一見の価値アリ。

## PS2版オリジナル要素も充実！

### ファン垂涎のイラスト満載!!　ギャラリー

家庭用のお楽しみといえばコレ。美麗なイラストを思う存分に堪能できる「ギャラリー」は、『虫姫さま』ファンならずとも見逃せない要素だろう。

この中には、インストラクションカードやポスターなどに使われたイラストはもちろん、設定画や原案画などの貴重な絵素材が多数収録されている。これを眺めて、『虫姫さま』の世界にどっぷり漬かろう。

部屋のテレビに映し出される美麗イラストの数々が、キミを魅了すること請け合い。もちろん全画面表示や拡大表示も可能だ。

### 新たな旅に挑め!!　アレンジモード

家庭用オリジナルのモードとして、さまざまなアレンジを施されたモードがプレイ可能！　下に挙げたもの以外にも、アーケード版をプレイし尽くした人でも意欲をかき立てられる要素が用意されているぞ。『虫姫さま』プレイヤーは、ぜひ挑戦してみてほしい。

PS2版オリジナルの「アレンジモード」。その絶妙なバランス調整は必見だ。

**アレンジモードの特徴**

- ●オプションの最大数が6個＆最初から6個装備！
- ●ショットタイプをボタンで任意に変更可能！
- ●ボタン押しっぱなし時のショットが強力！

## 「レコ姫」幼少時代のフィギュアが付いた 限定版も同時発売!!

本作はソフトのみの通常版に加え、幼少時代の「レコ姫」のフィギュアが同梱された限定版も同時発売。お値段は多少お高くなるが、ここでしか手に入らないこのフィギュア、見逃す手は無い！

※本限定版は数に限りがあり、無くなり次第終了となります。また、イラストはフィギュアをイメージしたもので、実物とは異なります。

## 京城＆TACのPS2版インプレッション

[illegible]（全一スコアラー）

京城（以下：京）　ギャー!!　また死んじゃったよ（泣）。

TAC（以下：T）　[illegible]城さん、編集部では静かにしてください[illegible]

京　すいませんTACさん！　PS2版『虫姫さま』のサンプルが[illegible]夢中に[illegible]

T　わ、もう出るんですね。

京　これでやり込んで上達したら、ゲーセンで女の子シューター[illegible]苦手なウルトラモードの4面を練習してました！

T　（この人は…[illegible]）僕もやっていいですかね？

京　[illegible]だけですよ。

T　う〜ん、こいつはいいですね。処理落ち[illegible]が想像よりかっと……（1時間経過）。

京　TACさんから見て、移植の出来はどうですか？

T　虫姫さまは新基板だったから完全移植はキツイと思ってましたが、これは[illegible]ね。正直ビビりましたよ！

京　やっぱそうですよね！　よーし、がんばるぞ

T　まあ、夢に向かってがんばってください（苦笑）。

全一プレイヤー「TAC」も賞賛する移植度を、[illegible]の目で確かめろ！

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail : cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

みんなで参加!!　BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

# BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX + GUITARFREAKS & drummania + pop'n music

お待たせしました！　ファンの皆さんの熱い要望に応え、あさき氏がついに初登場！　今月は、スペシャル企画2カ月連続インタビューの第1弾をお届け!!　さらに、後半はトイズマーチのキャラクターデザイン秘話と、盛りだくさん!!

ASAKI WORLD

ファン待望の本誌初登場

## 誌上 あさきワールド!!

**あさき**

楽曲提供だけでなく、ギタドラシリーズの監修もこなすアーティスト。"ツミナガラ…"と彼女は躓く"や"蠍"など個性的な楽曲を作り続けている。最近ではポップンシリーズにも楽曲を提供し、"いろは"では"雫"が収録されている。

### ギタドラとの日々

――初めてギタドラチームに加わった際、どんな印象を持たれましたか？

**あさき**　失礼な話、変なやつらばっかりやな！　ていうのが最初の印象ですね。ピアノ弾き狂ってる人がいたり、ギター弾き狂ってる人がいたり、なんか鍵盤積み上げ狂ってる人もいた[illegible]ロング[illegible]クソガキやったんで[illegible]目で見られ[illegible]した日、[illegible]無い返し方されたんで[illegible]中[illegible]みたいな[illegible]た、とのことでした。そんなナンケなフォローじゃ俺の[illegible]ないかな。

――あははは[illegible]意識しますか？

**あさき**　意外か[illegible]と、僕はギタドラに関してはかなりゲームメインで考えて作ってます。曲が良くてもゲームとして成り立たなければ[illegible]楽曲の意味があまり無いと考えてますので。曲をメインにするなら、その分版権曲を入れた方が良いと思いますから。なかなか思うようには入らないですけど。曲に関しては、1バージョンごとに全体の雰囲気は違いますので、全体を見てすき間を埋める感じで作ります。すき間っていうのは、単純に曲だけじゃなくて、譜面の具合とかね。

[illegible]程度[illegible]ティングで固めるんで[illegible]いるうちに変わってきますから。[illegible]プレイヤーの皆さんはこういう曲をやってみ[illegible]です。

――[illegible]ースに[illegible]わって[illegible]か？

**あさき**　単純に「このバージョン、面白い！」って言ってもら[illegible]ときかなあ。[illegible]んなで頑張った甲斐があったと実感できますから。クッサイですか。もう帰りますねさようなら。

――[illegible]えいえクサイだなんて（笑）。では、ギタドラV（以下、[illegible]V）の制作期間中、最もインスパイアされたものは何でしょうか？

**あさき**　インスパイアですか。僕は作曲以外にドラムマニアの監修、調整もお任せされていまして。そんなに偉そうなもんでもないですけど。[illegible]以上にすごいっぽく言ったった。特にGDVは曲数多いし、その仕事に取り掛かってる間って、遊ぶ時間は絶対無かったんですよ。だけど、コッソリ合間を見付けて、その仕事の助手君と携帯のゲームしてました（笑）。言ったった。鬼のようなゲームなんですけど、ハマっちゃって大変でした。何回も死んで、諦めかけた時に、「諦めたらそこで終わりだよ」という某太っちょ先生の教えを思い出したんですよ。そんな感じで、その勇者さまの心が[illegible]なんて勇者全開な曲を作っときました（笑）。インスパイアとは違いますか。[illegible]てもいいじゃん。人生とか大体そ[illegible]。

### 少なくとも自分が満足できるものを

――初のアルバムが発売になりますが、アルバムのコンセプトやご自身でこだわったポイントはありますか？

**あさき**　もうコンセプトアルバムみたいなもんです。幸せの在り方？　というか。昔からやりたかったことをやろうと思って。どんな作品を作ったところで100%の人間が満足するものが作れるわけないので、少なくとも自分が満足できるものを作ろうと思っています。

――アルバムに収録される[illegible]て、ヒントだけでも教えてください！

**あさき**　新曲はできれば何曲[illegible]ですけどね。既存曲をロング化するだけでも結構な量なので無理な気もするし、何ともいえないです。体力が残ってれば[illegible]　あんまり言うとカスタムファクトリーの偉い人に怒られるのでこの辺で。

――[illegible]ファン[illegible]します（笑）。

**あさき**　いつも応援してくれる変わった人たち、ありがとうございます。これからも賛否両論な曲を[illegible]ますので、スロット級にガッカリしたり、ほくそ笑んだりしてください。あ、あと、もしアルバム延期になったらごめんなさい。まだ分からんけど、ちょっと怪しいですごめんなさい。ちょっとっていうか9割方？　で、でもその間、2500円を貯金してるっぽくてよくね？　貯金してる自分か[illegible]ごめんね。おじさんもういっぱいだ。おなかいっぱいだ。

（でも次号へ続く）

[illegible]に手放せないもの

**ギター**
（鬼きちさん）

[illegible]フルオーダーで作ってもらったやつ。[illegible]デザインから、もちろん[illegible]から僕の思い通りに[illegible]んで、もうこれしか使ってないし、ほかの使う気にもなんないです。50歳くらいになってもコレが似合うオッサンであれたらいいなあ、て感じ。12フレット目に入ってる桜モチーフのインレイが脳みそを揺さぶります。いや揺さぶってました。もう見飽きたんで揺さぶりません。揺さぶるって変な言葉に思えてきた。

■あさきアルバムご予約、詳細はコナミスタイルまで
http://www.konamistyle.jp

# 『トイズマーチ』の元気な主人公 トトの生まれた日


上田バロン Baron Ueda
イラストレーター＋グラフィックデザイナー。広告、出版、webと幅広く活動。ギタドラVでは"妄想学園ino-koi組"のムービーイラストデザインも手掛けている。


## キャラクターデザイン 上田バロン＆「トイズマーチ」デザインスタッフ 座談会

**『トイズマーチ』デザインスタッフ（以下トイズ）** ご紹介しましょう。『トイズマーチ』のキャラクターデザインをお願いしました上田バロンさんです。

**上田バロン（以下バロン）** どうも！

**トイズ** [illegible]

**バロン** [illegible]をしていまして、当初はイラストレーションはほとんどやっていなかったんですが、[illegible]から絵が好きだったので、[illegible]イラストレーションの仕事を増やしていきたいとは思っていました。それで、展覧会などで作品の発表を続け作品のキャラクター性[illegible]

**トイズ** なるほど。今回の『トイズマーチ』のキャラクターデザインなんですが、「おもちゃの行進」というテーマを聞いたときは何を感じました？

**バロン** ブロック[illegible]フィグ系の主人公というオーダーだったのですが、自分の持ち味とブロックのおもちゃっていうのは[illegible]接点が無かったんですよね。だから最初の[illegible]のときは、自分の持ち味を多少殺してでもかなりスタンダードなデザインでやらせていただきました。

**トイズ** それがこれですよね。（ラフのファイルを見る）

**トイズ** そうですね。今よりおもちゃっぽいですね。

**バロン** 僕は[illegible]おもちゃに触れる機会があまり無かったので、おもちゃショップに取材に行ったときには衝撃がありましたね。そこで受けた刺激をうまく今回の作品の中に盛り込んでいけば喜んでもらえるんじゃないかなと思いまして[illegible]。

**トイズ** その後いろいろと修正をお願いしたのですが、目についても最後まで悩みましたよね？

**バロン** そうですね。僕のキャラクターの目というと、グルグル目っていうか[illegible]目が特徴なんですが、それをこのキャラで使うべきなのかどうかは最後まで悩みましたね。

**トイズ** あと、羽もですね。

**バロン** そうですね。羽を出すまでにいろいろなアイデアがありましたよね。

**トイズ** あーこれですね。はいはいはいはい。（ラフスケッチを見ながら）

**バロン** [illegible]と頭にインパクトがあるものにならばナーという感じでした。ただ最初頭が大きすぎて何か「重い」イメージがありましたよね。でも、うまく落ち着いてよかったです。

**トイズ** こうやっていろいろと見直していても、今のキャラが一番「良い[illegible]なー!!」と思いますよ。主人公のデザインになっているなーって。

**バロン** そうですね。時間が一番かかりましたが、お互い納得するまでしっかりできたので、本当に苦労した甲斐がありました。

**トイズ** そうですね。今回は本当にありがとうございました。

THE TINY BLOCK MARCHING BAND

## フェイバリットナンバーズGd

### ☆"月光蝶"堂々の二カ月連続首位！

先月、"ヒマワリ"の首位独占にピリオドを打った"月光蝶"が連続首位獲得。記録更新に期待がかかる!

| 順位 | 曲名 | アーティスト | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1st | 月光蝶 | あさき | 【250.0pts.】 |
| 2nd | ESCAPE TO THE SKY★彡 | TËЯRA | 【87.9pts.】 |
| 3rd | ヒマワリ | RIYU from BeForU | 【62.5pts.】 |
| 3rd | この子の七つのお祝いに | あさき | 【62.5pts.】 |
| 5th | カナリヤ | nikako | 【57.5pts.】 |
| 6th | SA-DA-ME | good-cool feat. すわひでお | 【52.1pts.】 |
| 6th | 赤い鈴 | あさき | 【52.1pts.】 |
| 8th | Concertino in Blue | 佐々木博史 | 【41.7pts.】 |
| 8th | あこがれ | [illegible] | 【41.7pts.】 |
| 9th | Endless Cruising | Des-ROW feat.SHIGE | 【31.3pts.】 |

## フェイバリットナンバーズ IIDX

### ☆上位曲固定か？　新旧問わぬ接戦！

上位は前回の集計と同様の三曲が今月も占拠！新旧入り乱れる各人気曲は、この牙城を崩せるか!?

| 順位 | 曲名 | アーティスト | ポイント |
|---|---|---|---|
| 1st | DoLL | TËЯRA | 【120.9pts.】 |
| 2nd | ULTiMATE | TËЯRA | 【87.9pts.】 |
| 3rd | RED ZONE | Tatsh&NAOKI | 【76.9pts.】 |
| 4th | Les filles balancent | Orange Lounge | 【65.9pts.】 |
| 4th | 夜のサングラス | good-cool feat. すわひでお | 【65.9pts.】 |
| 6th | ライオン好き | AKIRA YAMAOKA | 【54.9pts.】 |
| 7th | Absolute | dj TAKA | 【33.0pts.】 |
| 7th | The Hope Of Tommorow | Sota Fujimori | 【33.0pts.】 |
| 9th | AGEHA | Ryu☆ | 【30.6pts.】 |
| 9th | 太陽～T・A・I・Y・O～ | NAOKI feat.星野奏子 | 【30.6pts.】 |

## フェイバリットキャラクターズ IIDX

### ☆彩葉&茶倉の人気にツガルが肉薄！

1位と2位を席巻する憑依コンビの間に、ツガルが乱入！　4位に浮上した元女王・セリカにも要注目!!

| 順位 | キャラクター | ポイント |
|---|---|---|
| 1st | 彩葉 | 【191.0pts.】 |
| 2nd | ツガル | 【134.8pts.】 |
| 3rd | 茶倉 | 【101.1pts.】 |
| 4th | セリカ | 【78.7pts.】 |
| 5th | リリス | 【67.4pts.】 |
| 6th | エリカ | 【44.9pts.】 |
| 6th | 荒山課長 | 【44.9pts.】 |
| 8th | エレキ | 【33.7pts.】 |
| 8th | [illegible] | 【33.7pts.】 |
| 10th | セム | 【28.2pts.】 |

## FAVORITE Numbers

**Gd 1st**
**月光蝶**／あさき　【250.0pts.】

初めてクリアした、思い出の「あさき曲」なので。（秋田県　RURIさん）／曲調が大スキです。ぜひあさき氏を「BEAT RAIZING」に！（宮城県　将太さん）

**IIDX 1st**
**DoLL**／TËЯRA　【120.9pts.】

切なくて、聞きほれてしまう曲です。（北海道　ZERO君）／一日に数回聴き、一日に一度DVD版を見ます。（埼玉県　NI君）／TËЯRAのアルバムver.も最高!!（東京都　ツバキさん）

## FAVORITE characters IIDX

**1st　彩葉**　【191.0pts.】

かわいすぎです!!（神奈川県　dj abereo@アベレオ君）／気が付くと、この子の絵を描いていました。本当）（東京都　沢藤砂里さん）／一目ぼれしちゃいました。（埼玉県　キリバンゲッターKaJi君）

## INFORMATION from BEAT RAIZING

**フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！**

毎月が激動の人気曲&人気キャラランキング、「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に、あなたも参加してみませんか？　あなたの一票で、歴史が動くかも!?

「フェイバリットナンバーズIIDX」では、長い動乱を終えて上位三曲が固定になりつつありますが、「キャラクターズIIDX」は今まさに激戦の最中！　1位を獲得したことがあるキャラクターたちが、ほぼ横一列の状態で競い合っています。「フェイバリットナンバーズGd」では、人気曲"月光蝶"の連覇記録、あるいはそれを止める曲の出現に注目です！

投票は巻末のアンケートハガキの、自由欄を用いて行なってください。各部門それぞれ、1位から3位まで投票が可能です。今回の集計でも投票してくださった方の中から抽選で、コナミ提供の豪華プレゼントをお送りします！

「IIDX RED」のIRに参加したユーザーに抽選でプレゼントされ、話題となったアナログレコード盤「RED TRAXX」を3名様に、さらに、あさき氏使用済みサイン入りピックを3名様にプレゼント！　詳細は49ページをご覧ください!!

# 古川"good-cool"寛也のグッとくるはなし

第十一回

皆さんにも結構知られていることですが、僕はこの上なく辛い物好きです。それも並大抵の辛さでは我慢できない、完全なまでの激辛マニアなのです。

スパイシーな料理を出すお店の場合、辛さのリクエストができることが多いのですが、そんなとき僕が必ず言うセリフがあります。それは、「食えないくらい辛くしてください」です。韓国料理のお店に食事に行った時、「食えないくらい辛くしてください」とユッケジャンスープを注文してみました。待つこと数分、ブツを運んで来たおにぃさんが「あの……」と恐る恐る話し始めました。「これ以上辛くするのは、ちょっとムリみたいです……」と。その言葉に僕はたいそう満足し、舌つづみを打ちました。「ああ、おいしい」……完食した僕を「唐辛子が一番辛くなる7月に来てください！」と、お店の方が笑顔で送り出してくれました。

タイ料理のお店に食事に行ったとき、「食えないくらい辛くしてください」とグリーンカレーを注文してみました。待つこと数分、ブツを運んで来たおねぃさんが「あの……」と恐る恐る話し始めました。「これ、タイ人のコックさんが作ったんですけど、作りながら毛穴が開いたって言ってたんで、相当ヤバいと思います……」と。その言葉に僕はたいそう満足し、舌つづみを打ちました。「ああ、おいしい」……完食した僕を「タイに戻って修行し直して来ますね！」と、お店の方が笑顔で送り出してくれました。

インド料理のお店に食事に行ったとき、メニューの中で最も辛そうな一品を選ぶと、本場の店員さんに「アナタ、コレ、ムリネ……ニホンジン、ムリネ」と言われました。店員さんが、本来親切心からくれたアドバイスなのにもかかわらず、それを挑戦状とはき違えてしまった僕は、「インド人が食えないくらい辛くしてください」と、不敵な笑みを浮かべて言い返したのです。

待つこと数分、ブツを運んで来たおじさんが「カライヨ……」と、これまた不敵な笑みを浮かべています。その姿に僕はたいそう満足し、舌つづみを……う～む、しかしこれは思ったより数段辛い！　まずは口の中全体に激しく焼けるような痛みが走り、しゃべることもできません。唇にスプーンが当たるだけで背筋に力が入るほどです。次にものすごい耳鳴りが襲ってきました。まるで地下鉄に乗っているときのような轟音が耳の奥で鳴りっぱなしになり、周囲の物音がまるで聞こえません。何とか完食することができたものの、食べているときの記憶がほぼ無いことに気付きました。おそらく極度の刺激のため、ところどころで失神していたものと思われます。そんな僕を「アナタ、インドジンヨリカライネ！」と、お店の方が笑顔で送り出してくれました。

以上のように、タイ、韓国、インド料理と順調（?）に勝ち進んできたところで、次なるターゲットはもちろん中華四川料理です。きっとそこでも言うんだろうなぁ……「食えないくらい辛くしてください」と。僕と一緒に舌つづみを打ってくれる方、大募集中です！（笑）

古川"good-cool"寛也さんに、コラムのご意見やご感想、励ましのお便りを募集しています。
あて先は〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　「グッとくる話」係まで

# キミがお仕置きするのはこの娘たちだ!!

# 対戦ホットギミック5 未来永劫(みらいへごー)

© X-nauts・Psikyo

| 対戦ホットギミック5 未来永劫 | |
|---|---|
| ■メーカー | クロスノーツ |
| ■ジャンル | 脱衣麻雀ゲーム |
| ■操作方法 | 麻雀コンパネ |
| ■発売日 | 2005年秋予定 |
| ■使用基板 | TAITO Type X |

待ちに待ったホットギミック最新作『ホットギミック5 未来永劫』のキャラクターのラフをどこよりも早くお届け! 完成イラストは発売までおあずけ! ガマン、ガマン!!

金剛 脱衣門

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙(コスモ)を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

## キャラのラフ画が編集部を直撃だ!

**オジャギ(以下㋔)** オイ、裸王! この娘たちの名を言ってみろ!!

**裸王(以下㊫)** こ、これは!! まさか、『ホトギミ5』に登場するオナゴたちでは!?

㋔ その通り! この娘たちこそ、プレイヤーが闘う相手だ。そして名前は……名前は……。

㊫ 名前は?

㋔ あ、まだ無いみたい♡

㊫ ぬぅ……。いくら何でも気が早過ぎたのではないか?

㋔ でも、みんなが早く見たいんじゃないかと思って……。

㊫ オイオイ、そんなこと言ったってダ・メ・ダ・メ♡ オジャギが一番知りたかったんじゃないの?

㋔ まぁな! でも、お前も知りたいだろ?

**二人** ウェヘヘヘヘ♡

㋔ そんで、オレは司淳先生の娘がいいな。これ取っぴね。

㊫ んじゃ、俺は残りの二人!

㋔ オイオイ、それは欲張り過ぎていないだろうか?

㊫ やっぱり?

㋔ 全部で10人以上居るらしいから、一人当たり5人。後はジャンケンで勝ったら、一人獲得ってことでどうだろう?

㊫ まぁ、いいだろう! よし、負けないぞぅ!

㋔ じゃあ、そういうことで!!

**二人** ウハハハハハ♡……㊕

## 知的な眼鏡美人! 裸王お薦め!

【裸王】こちらはボディガード(頭脳派)だそうです。対局で負けた直後かな!? このキチッと着こなした服に知的な眼鏡、そして怯えた表情。ごめん、そんな顔をされてもオレは止まらないし、止める気も無い! むしろもっと怯えた顔を見たい イラストは獅子猿先生。ありがとう!!

## 癒し系ウェイトレス?

【裸王】おっきな瞳におっきなオッパイがたまらんな! こんな娘に「ご注文は?」なんて聞かれたら、「「キミ一択で!」」と応えざるを得ないだろう……。トレイを持っているのは、腰に付けたロボットアームかな? も、もしやウェイトレスロボ? それともメカフェチ? イラストは宗我部としのり先生だ!

## 褐色の肉体美! オジャギお薦め!

【オジャギ】ボディガード(肉体派)の女の子。腰に提げたトンファーがイカスね! ショートカットも似合ってるし、巨乳ので露出も多い! その引き締まった腹筋には、ムダな肉は一切無い! オレ的には褐色の肌もポイント高し! イラストはオレが大好きな司淳先生だぜ!!

クロスノーツさまに無理言って、ラフを見せてもらいました! イイネ!!

## 彼女たちと競演するのはだれだ? まだ間に合うから応募しよう!!

■募集内容

**①キャラデザ部門**(対戦モードに登場するキャラクターデザイン)

過去の作品に登場した、ジャンゴッド VS. ジャンデビル、ジャンプリンス VS. ジャンショーグンのように個性的なキャラクターをデザイン&イラスト化して応募してください。対戦モード用のキャラクターなので、 明記してください。また、イラストはカラーである必要はありません。

**②屈辱技部門**(ゲーム中に登場する屈辱技考案)

対戦モードに登場するキャラクターが使用する屈辱技を考えてください。対戦相手に決められて、おもしろ恥ずかしい技をお願い致します。こちらもイラスト化、もしくは実演した写真で応募してください。こちらもカラーでなくても構いません。

**③出演希望部門**(対戦モードに登場してくれる人、性別は問いません)

ゲーム中の対戦モードにキャラクターとして登場してくれる方を募集します。全身タイツ、チープなコスプレなどの恥ずかしい格好も全然OK! という方からの応募をお待ちしております(交通費・謝礼などは 。自分はこんな恥ずかしいポーズもできるというアピールをしてください。

**採用者の発表はアルカディア8月号で!**

**締め切りは 2005年6月6日(月)**

※当日消印有効です

**応募方法**

官製はがきや便せんに、あなたのアイデアと応募する部門名を明記して送ってください。

■あて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
ホットギミアイデア募集係 ○○部門
※○○には応募する部門名を記入してください。

アルカデメダル部　本マシンのチャッカーは縦型なので狙いにくそうな印象を受けるが、実はそれほど難しくはない。メダルを入れるコツだが、プッシャーの移動に合わせてメダルを入れるタイミングを決めておき（例えば、手前から奥に引いた瞬間など）、狙う角度を調節していこう。チャッカーに入る角度が見付かれば、あとはタイミングをずらさないように投入し続ければいい。

## 各国特有の必見リーチアクション

ルパンファミリーが宝石を求めて活躍する液晶画面では、アニメで見たことがあるような、さまざまなリーチアクションが、七つのステージごとに存在する。しかしこれは、必ずしもリーチがかかると見られる訳じゃない。そこで、ここでは、本ゲーム中で登場するルパンたちの活躍を紹介しよう。

### ローマ 変装リーチ

通路を歩いて進む途中で、ルパンが何人もの人物とすれ違う。そのたびに変装をしてごまかすのだが、すれ違う相手と異なる人物の変装ならオッケー。すれ違う相手の変装をしてしまうと見破られてリーチは失敗

### ウィーン ルパン撃退リーチ

不二子ちゃんのベッドにダイブしようとするルパンに、バネ仕掛けのグローブが飛んできてヒット！ 負けじと画面中央でせめぎ合うルパン。「頑張れルパン！」と男ならだれもが思わず拳を握る（おじゃ談）熱いリーチ。

### パリ お宝いただきリーチ

上からリーチ目の入ったガラスケースを吸い上げようとするのだが、少し長さが足りず、ガラスが上がったり落ちたり不安定。うまくガラスがくっ付いて上がったスキにリーチ目を取り出せば大成功！

### マドリード リボルバーリーチ

シブさが売りの次元が主人公となるリーチ。次元のリボルバーのシリンダーには、リーチ目とハズレが入っている。うまく正解を選んで射撃すれば大成功。ちょっと違うけど、気分はロシアンルーレット!?

### 当たりを増やせるリーチアクション 華麗なるチームプレイ

このリーチは、当たるたびにメダルを倍賭けして次のリーチに挑戦できるぞ。

## メダルを手に入れるため、時には戦え！

### ルパン一家が大活躍 チャレンジゲーム

ルパンファミリーの絵柄（2～5の数字）がそろうと、チャレンジゲームが発生！ 正面のボーナスチャッカーにメダルが入ると＋1、スタートチャッカーは＋2となる（単位はゲームごとに異なる）。ここでは三つを選んで紹介するぞ。

いつもしつこい銭形のとっつぁん。このチャレンジゲームでも、どこまでもルパンを追いかけてくる！ メダル枚数がノルマを超えれば、走り続けるルパンの目の前にヘリが現れ、空へと救出される。

追っ手の車に対し、次元のS&W「M19コンバットマグナム」が火を噴く！ ノルマを達成すれば車のタイヤをパンクさせて逃げ切ることができるが、失敗すると追い付かれてしまい失敗となる。

ルパンの仲間で、切れ味バツグンの斬鉄剣を有する剣士、五右衛門が左右の畳を切り裂いていく。規定数を切り裂けば、最後に五右衛門の決めゼリフを聞くことができる。だれしもニヤリとするチャレンジゲーム。

### 銭形がそろうと VS.ゲーム

なかなか当たらないが、銭形のとっつぁんのシンボルがそろうと、他のターミナルと対戦となる。

とっつぁんシンボルがそろうと、四つあるターミナルのどこかと対戦が始まるぞ。相手に爆弾を押しつけるまで、メダルをチャッカーに入れ続けろ！ ゲージが半分を超えても安心してはダメだ。

### ルパン三世のロゴがそろうと サバイバルゲーム

全員参加のサバイバルゲームで生き残れ！ 銭形のとっつぁんよりさらに当たることはまれ。

大量メダルをかけた、生き残りゲーム。各ターミナル色のボールがアナログ抽選器に放たれ、「GET」ゾーンに入ったターミナルはサバイバル成功！ 生き残ったターミナル同士でメダルを山分けできる。

### 渋谷タイトーステーション

今回の取材地は渋谷タイトーステーション。最新機種がズラリと並んだ、渋谷でお薦めのお店だ。



【住所】東京都渋谷区渋谷1-24-12 東映プラザ B1
【TEL】03-5467-6565

### メダル部 反省部屋

**おじゃ**「お前、宝石ゲットチャンス、失敗すんなよ！」
**閃屋**「あら、そんなこともあったかしら。よく当たるマシンだからいいじゃないの♡」
**おじゃ**「不二子ばりの誤魔化しだな……。でも、確かに当たりやすいな。三時間でジャックポットが二回だからな」
**閃屋**「ところでチャレンジゲームはどれが面白かった？」
**おじゃ**「不二子のシャワーを覗くヤツに決まってるだろ！ ちょっとずつ視界が上がってシャワールームに近付いて、湯煙の中から不二子が見えたあの瞬間が……」
**閃屋**「リーチアクションは？」
**おじゃ**「ルパン撃退リーチに決まってるだろ！ あのルパンの気持ちは男ならだれもがうなずくところだ」
**閃屋**「最ッ低!!」

※チャレンジゲームは、店舗によって出ない場合があります。

ボールを手に入れると、高確率で「STEP UPシンボルが当たるなど、とても簡単に先に進めるようになっている印象。とにかくアニメーションや音声が豊富で、TVアニメを見る感覚で楽しめるのもいい。 初心者オススメ度★★★★★ 没入度★★★★★ 一攫千金度★★★☆☆ 低資金度★★★★☆ ルパン三世好きオススメ度★★★★★

今月は6月登場アイテムのほかに、新たなプライズマシンを紹介！　この号を読んでいるころにはゲーセンに並び始めるので、見かけたらチャレンジしてほしい!!

**アイコンの見方**

**袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

**吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

**ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。

**吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。

**箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

**吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

## ③ 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアキーホルダー ブラストインパルスガンダム出撃編

バンプレスト・6月中旬登場・5種

### ブラストシルエット、射出!

「ガンダムSEED DESTINY」のキーホルダーシリーズに、ブラストインパルスガンダムが登場!　ほかにも、人気キャラクターのステラとレイ、そしてイザークの愛機スラッシュザクファントム、ダガーLといったマニアックな機体がラインナップされているぞ。

## ① Nintendo 連射測定機能付 コントローラー型アラームクロック

バンプレスト・6月下旬登場・1種

### 目指せ、秒間16連射!

懐かしのゲーム機、ファミコンのコントローラ型のアラームクロック。実機と寸分たがわぬサイズと質感が、オールドファンには涙モノ。連射測定機能が付いており、10秒間に160回以上の連射を記録すれば、ボーナスサウンドをゲットできるぞ!

## ④ 機動戦士ガンダムSEED DESTINY タオル

バンプレスト・6月中旬登場・5種

### 夏の海やプールのお供に!

シンやアスランを始めとする人気キャラクターや、インパルスガンダムやハロといったメカがデザインされたスポーツタオル。シン&ステラ、シン&アスランのイラストは、このプライズのための描き下ろし!　何としてもゲットしよう!!

## ② ルパン三世 スーパーDXクッション

バンプレスト・6月中旬登場・5種

### 思わず目を引くクールなデザイン

ルパンファミリーと銭形のとっつあんがデザインされた、35×35センチのビッグサイズクッション。それぞれのキャラクターのイメージカラーとブラックとのツートンカラーが、何ともスタイリッシュ!

**裏側がシブい!**

クッションの裏側には、各キャラクターのシルエットと英語で書かれた名ゼリフがあるぞ!

## New Machine Arrival

### キュートなクレーンゲームが新登場!

**期待の新型登場!**

「ファンシーリフター」を始め、数々の人気プライズマシンを生み出したカトウ製作所から、新たなクレーンゲームが5月に登場する。その名は「オーシャンランド」。特徴は、縦横無尽に回転する、ペンギンの形をしたアーム。アームが横に回転するゲームはこれまでにもあったが、このマシンは何とアームが縦にも回転する!　アームの角度を巧みに操れば、ゲットできないプライズはない!!

### POINT アームの向きを縦横無尽に変えられる!

「UFOキャッチャー」に代表される、クレーンゲームの基本形だ。

プライズを抱っこするかのような構え。ペンギンのつぶらな瞳がよく見える。

ボタンを押す時間を調整すれば、アームをナナメにすることも可能。ヒモやすき間を狙うときに。

**遊び方**

**アーム回転ボタン**
アームを上下左右に回転させるボタン。制限時間以内なら何度でも操作可能だ。

**アタックボタン**
クレーンを降下させ、プライズにアタックするボタン。あとは運を天に任せるのみ。

**クレーン移動レバー**
目標のプライズまでクレーンを動かそう。制限時間以内なら、何度でも操作が可能だ。

※本記事で使用している写真は試作機のものです。実際の製品では、ボタンとレバーの配置が左右逆になります。

## 6 ピパ! ルチャマスク2 マスクアソート

システムサービス・6月中旬登場・4種

### 華麗なルチャ・ドールに変身せよ!

覆面レスラーの気分が満喫できるジョークアイテム。四種類のマスクは、どれも有名レスラーを想起させるデザインになっている。プロレスごっこのお供にいかが?

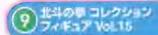
## 5 テレビアニメ「ワンピース」フィギュアキーホルダー ～浴衣ver.～

バンプレスト・6月下旬登場・5種

### 麦わらの一味の夏祭りを拝見!

夏祭りに参加するルフィたちをイメージした、和風の「ワンピース」キーホルダー。ルフィ、ゾロ、チョッパーたちの浴衣姿をたん能できるぞ。着こなしかたにキャラクターごとの性格が表れているのが面白い。

## 9 北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.15

セガ・6月中旬登場・3種

「北斗の拳」のフィギュアシリーズ、ついに完結。ケンシロウとカイオウに加え、修羅の国の郡将・カイゼルが姿を現す!

## 8 甲虫王者ムシキング ～森の民の伝説～ Tシャツver.2

セガ・6月中旬登場・4種

今やセガの看板ゲームにまで成長を遂げた「ムシキング」のTシャツ。大人用のサイズもあるので、お父さんも安心だ。

## 7 リラックマ なかよしクッションぬいぐるみ

システムサービス・6月下旬登場・2種

リラックマと一緒にダラダラしたい……そんな夢をかなえてくれる、特大サイズのぬいぐるみ。コリラックマもあるよ!

## 11 カードキャプターさくら コレクションフィギュア

セガ・6月下旬登場・3種

### さくらの活躍をフィギュアに凝縮!

大人も子供もお兄さんも大好きな「カードキャプターさくら」のフィギュアがプライズに! TVアニメ第20話と第30話に登場したキュートなバトルコスチュームを精巧に再現。親友の知世ちゃんならずとも「すてきですわ～」と叫んでしまうこと請け合いだ。

## 10 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアコレクション 特務指令#2

セガ・6月下旬登場・2種

### 麗しの女暗殺者ここに誕生!?

綾波とアスカが行なう特殊訓練の様子を立体化する、オリジナルフィギュアシリーズ第2弾。二人に課せられた新たなプログラムは、なんと忍術の訓練だった!? くノーといぅシチュエーションと、アスカのポニーテールが新鮮!

## 今月のプレゼント

今月も両メーカーさんからたくさんのプレゼントをゲット!! この商品の応募は、40ページの読者プレゼントコーナーへ!!

- Nintendo 連射測定機能付 コントローラーアラームクロック 3名様
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアキーホルダー ～ブラストインパルスガンダム出撃編～ 5個セットで3名様
- 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアコレクション 特務指令#2 2個セットで3名様
- カードキャプターさくら コレクションフィギュア 3個セットで3名様

## 禁断の秘技!? ハンマーナックル

せっかく持ち上げたプライズが、ゴール間近でアームから落下! なんてことは、クレーンゲーマーには日常茶飯事。

しかし「オーシャンランド」なら大丈夫! もう1コイン投入し、ゴールの側に落ちたプライズの真上でアームを縦に回転させれば、簡単にリカバリーできるのだ。これぞ秘奥義ハンマーナックル!? 状況は限られるが、狙える局面は確実にある!

## 実際にプレイしてみました!

斬新なアームの動きを活かして、ぬいぐるみを抱っこすることに挑戦! 果たしてうまくいくのか?

何度か失敗したが、見事に横向きでゲット! 頭が大きなぬいぐるみを狙うときは、この抱っこスタイルがイイ感じだ。

ついにPinky:st.(ピンキーストリート)にもアーケードのキャラが登場! 第1弾はKOFのアテナ&舞、第2弾はストリートファイターから春麗&さくらがラインナップ! 今月はそのイメージイラストを紹介しよう!

### アテナ&舞

KOFの10周年プレゼントキャンペーンでも話題になったアテナ&舞。市販版が、この夏登場予定!

### 春麗&さくら

ストリートファイターシリーズからは、春麗とさくらが登場! 貴族読者なら10セットずつ買おう!

## 読者様 Pinky's

全国のPinky愛好家から、オリジナルのアーケードキャラPinkyを送っていただいている当コーナー。今回も異様に気合の入った作品が届きました! 触発された君も、レッツ改造!

(千葉県 PLAMさん)
ポップンシリーズのジュディ&キキョウをPinky化! 背景も凝っててスバラ!

キャラとハートを大まかカバーな立体野郎の必読書、今月の立体貴族はお手ごろ価格のアイテムをズドムと紹介しております。話題のPinkyコーナーもありまっせ。 Text:田渕健康

### ドラゴンたちの勇姿がフィギュアになって大登場!

## ワンコインフィギュアシリーズ『ドラゴンクロニクル』

好アイテムがラインナップされているコトブキヤのワンコインシリーズに、『ドラゴンクロニクル』が登場! ゲームそのままのクオリティーの高さは、説明するより見てもらった方が早いよね!

(塗装済み完成品ワンコインフィギュア)7月発売予定
コトブキヤ 全7種(カラーバリエーション2色・シークレットカラー有り)¥525(税込) 全国の模型店または玩具店にて発売!

※ラミア&ウンディーネ、ヴリトラ&カロンは2種1セット、ブリュンヒルデ・ダルキス・リオネス・メガイラは4種1セットになります。
©NAMCO LIMITED

### フル彩色・フル可動であの名機が復活!

## ワンコインフィギュアシリーズ『電脳戦記バーチャロン』

いまだ高い人気を誇るバーチャロイドたちが、ワンコインシリーズで登場決定! マスプロダクト製品で、ここまで高水準の立体物が出るようになったんだね〜と感嘆必至の出来!
(塗装済み完成品ワンコインフィギュア)全4種 6月発売予定
コトブキヤ (1Pカラー・2Pカラー・シークレットカラー有り)
¥525(税込) 全国の模型店または玩具店にて発売!

RAIDEN
DORKAS
APHARMD
TEMJIN

©SEGA
CHARACTER DESIGN:KATOKI HAJIME

今回紹介したコトブキヤのワンコインシリーズ。ネタのチョイスの巧妙さはもちろんのこと、クオリティーも安定して高いのですよ。「むうう、担当の方、いいところに目を付けてくるじゃないのさ!」と、毎回唸っております。これ以降のラインナップにも、アーケード関連アイテムが増えるといいですな! 特にバーチャロンの残る機体の商品化も、ぜひ実現させていただきたいですね!

# KOFッ子PLANET

Text:福田精太郎

もの憂げな梅雨でも、『KOF』をプレイすれば心はピーカン！ そんな陽気な『KOF』ファンによる作品の展示場、それが「KOFッ子PLANET」！ 今月のイラスト一等星は、兵庫県 らいくさんのイラスト。PS2版『KOF NEOWAVE』への出場が決定し、余裕のセス様ですな。ところで、カップにある"CTU"って某24時間ドラマのアレ？

## 今号のイラスト一等星

## 着せ替えて遊ぼう
## KOFッ子ドレスルーム

『KOF』キャラの衣装を入れ替えてみたり、オリジナルカラーを考えたりする人気コーナー。組み合わせは無限ばい！

（　　　かえでさん）
☆ロングヘアのクーラにブルー・マリーの衣装をチョイス。この意外な組み合わせが、新キャラ……

☆ナイスバディなキャラ……んのコスチューム交換……この人は……

（山口県　　　さん）

（　　県　　月トミィさん）
☆K9999の異形の腕に抱かれるアンヘル嬢。PS2版『KOF NEOWAVE』は揃って出場なのかな

（　　県　ショウコさん）
☆マキシマ家の突撃夕ご飯。マキシママの絶品料理に舌鼓。女性陣の料理の腕が気になりますが

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆ヒロシのネタ中の曲「ガラスの少年」を流しながら読んでくれ！

（　　県　波風 涼さん）
☆三すくみ（違う）の関係が発生！ 相性が悪そうなコンビも募集中です。

（愛媛県　　子さん）
☆片付かないクーラのお部屋？ いえ、こういうレイアウトなのです。

（福島県　　君）
☆ラルフの類人猿顔に真実を見た！？ いや〜、濃い口って重要だわ〜

## KOF衛星アップリンク

### その1 追加要素満載の KOF M・I・M 発売迫る！

Xboxで発売される本作は、もちろん「Xbox LIVE」に対応。オンラインで通信対戦や大会が楽しめるぞ。ボイスチャットと合わせて遊べば、ゲーセンさながらの楽しさが味わえること間違い無し!?

THE KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT MANIAX
- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■発売日：2005年6月23日
- ■対応機種：Xbox専用
- ■価格：5,040円(税込)

ゲーム中にポーズで止めた画面を撮影できるスクリーンショット機能。カメラワークを操作できるので、お気に入りの名場面を作ろう！

### その2 『KOF NEOWAVE』の追加キャラ判明！

闘劇'05の激戦が記憶に新しい『KOF NEOWAVE』のPS2版が登場。アーケード版で使えるキャラに加え、セス、アンヘル、KUSANAGI、メイ・リー、ルガールの5キャラが追加されているぞ！ また、マルチマッチングBBによる通信対戦ができるので、こちらも要チェック！ 発売日は7月の予定だ。『KOF M・I・M』の次は本作で盛り上がろう！

KUSANAGIに合うモードはどれ？ 楽しみはまだまだ尽きない。



KOFッ子プチメディオ 「KOF」のイラスト、川柳やあるあるネタなどの一言文章もまだまだ大募集。次々号9月号の締切は6月20日(月)必着。あて先は 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係まで。メールでの投稿は、sp_kof@arcadiamagazine.com 次は夏の定番「お祭り特集」。KOF神輿、KOF音頭が見たいっちゅうねん！

読者が創る、ゲーセンの未来

# A-Fro ARCADIA FRONTIERS

お日さまの力と読者諸氏の鼻息で邁進し続けてきた「アルカディア フロンティアーズ」も、軽やかに5周年を迎えてみました！ 銀河にゲームセンターある限り、皆さんと共に容赦無く盛り上げていく所存なので、今後とも宜しくしていただけると助かっちゃうのさ！

年代＆ジャンル不問！ アーケードゲームのイラストなら来るもの拒まずの全天候型カラーイラストコーナー、今月も力作がそろってまっせ！
［担当ページ］田渕健康：158-159ページ（CMYK）、福田桐太郎：161ページ（グレスケ。）／164-165ページ（歳時記）、カイゼルちくわ：160ページ（バラエティCMYK）／162-163ページ（大瀑布）

今月の一枚!!

（東京都　岩崎康史君）

（福島県　堺幸四郎さん）
H魂までも染め抜く衝撃。響くは、運命すら支配する音！

（静岡県　ショウコさん）
☆なんか最近売れっ子ですな。本家『64』も探してみなっせ。

（神奈川県　蕃17329君）
☆待望の『カードビルダー』発表！ びっくりどっきりメカで勝負だぜ！

（東京都　聖まゆさん）
☆それは、特別なものではなく。だれの心にも眠る、音の欠片なのです。

（静岡県　相模玲士さん）
☆ナマラナカムツマジーの図。サ、サイバーにも新曲を……ッ。

（北海道　くらげさん）
☆この組み合わせ、意外に合います。でも花言葉は「移り気」。

（東京都　ヨウタ君）
☆今、もう既に次の闘劇への戦いが始まってるはず！ 走り出すチャンスといえましょう。

（大阪府　YU3君）
☆アフロ創設当時からフェリ魂を貫いた氏。アンタこそ……真のにゃんこジェネラルDA！

（東京都　良月君）
☆雨は、ヤなことばかりじゃなく、意外な温もりを連れてきたり。

（千葉県　上野正さん）
☆新入生が来ても、コペ使用率は全然減ってないという事実ッ。

A-Fro ひみつ情報
A-Froビギナーの方にお知らせ！ 投稿作品の名前の後に付いているHマークは、投稿者の方がホームページをお持ちという証です。ARCADIAMAGAZINE.com内の"投稿者リンクコーナー"を訪問していただければ、各投稿者のHPアドレスを確認することが可能です。気になる作品を見付けたなら、早速チェック！ → http://www.arcadiamagazine.com

# 今、共同作業が熱い!! 合作生徒会

俺たちゃ全力ふたご星! といわんばかりに、今巷では合作イラストが大ブーム!(一部地域を除く) 気心の知れた絵描きの友人がいらっしゃる方は、お誘い合わせの上で合作しちゃうといいだろう。

(広島県　温井川天祐君&天峨桜丸君)
☆新作の『TRF2』を肉親合作で! それぞれのお気に入りキャラで分担とのこと。

(合作! 鳳凰寺嵐さん&桃姫ユリさん)
☆神奈川の鳳凰寺さんと大阪の桃姫さんの間でやり取りしながら仕上げたそうです。

(合作! バルキリーさん&ヌルハチさん)
☆初投稿を合作で挑んできたお二方。打ち合わせしてる時が楽しいんですわ。

(東京都　酒蔵 憂さん)
☆雨音聞きながら眠るのも、風情ありまくりでINじゃな〜い。

(東京都　QQQ君)
☆ナムコ特集、まだまだ募集中! 空中INが空襲便に聞こえていた夏!

(愛知県　藤海ゆかさん)
☆今年も何かの新作に出るのだろーか!? 『サミーvs.カプコン』に期待か。

(北海道　包帯リミックスさん)
☆とまあ、もう少しで抜けるような青空の季節! しばしの辛抱ぞ。

(徳島県　猫野まひるさん)
☆猫野さんもさくらピンキー、がっつり購入しちゃってくださいな!

(滋賀県　満月だんごさん)
☆みんな気になるネコポーチ。プライスで商品化してケロ!

(福岡県　武術師某さん)
☆業種:死人操業。業務内容:骨で撲殺、剣で刺殺。第二の人生をお求めの方、ぜひご志願なさってください。

# 塊!アレンジ道場 re-boost

ひょっとして風吹いてる!? 的な「アレンジ道場」。不定期連載ですが、投稿作品が集まり次第開催していく予定なので、臆せずにお送りください。

(新潟県　よるた君)
☆た、だれやのんアンタ!? 答えはチャムチャムが連れているお供の猿っ子じゃい!

(北海道　himさん)
☆そうさ時代はプリンセスブームオール姫様ポップン希望。

(東京都　あかささん)
☆あそし仮眠のため、フリっち更正衣裳部屋もこちらに移動なのかッ! [漢度79%]

(東京都　墨桐マユイはじめました君)
☆そろそろミズーギのシーズン到来! エ村民はマユイ村長に続くべし!

(山口県　里田里美さん)
☆元ネタの特徴を活かしつつ、どこまで改造できるかがアレンジの醍醐味!

(埼玉県　宮城たばさん)
☆せ、先公! 俺たち、アンタに付いてくぜ! でも、メロンパンはカロリー高いんだゾ。

今月号の巻頭ページだけを見ると、「何だかものごっつガンダム雑誌やないけ!」と戦慄を覚えてしまう今日このごろです。まさに今年はアーケードガンダムタイトルの大攻勢イヤー。この勢いを駆って、A-FroにもG旋風を吹き荒れさせていただきたいトコロなのさ。一年戦争もの・Zガンダム・SEEDと、思い思いのGイラストをドシドシ描いて送ってくださいまし!

## ブレイクのヨカン!?

# ストレートロング愛・好・会!

5月号(No.60)で愛媛県の蜂子さんが提唱したストレートロング企画に、早くも賛同者が!祭り……か!?

(H)同じ愛媛県民として……愛媛県はストロン(略語)……さん)……トロン娘……いのも特徴?

## 春の新作乱舞

(東京都　KEI君)
H 月を背にする絵が、全キャラよく似合う!月夜に響け、「お兄ちゃんゲットー!!」(え?)

(大阪府　座夏之助さん)
☆万物の死が、そしてそのさらなる先が……。「見えた」時、最悪の可能性が台頭する。

A (埼玉県　たぬきち君)
ポスター風の構図が、各々の個性を際立てる。思わずゲーセンへ走りたくなる1枚です!

(広島市　七色びんこさん)
☆先生!ミト嬢のバックラに関していろいろ質問がッブファ!?(天罰)

(東京都　柊かえでさん)
☆実は人気が高い長女レース。『錆薔薇』人気投票とかどうスか!?

## 春のB・O・S・S・モード!? ファビアン超進撃

(千葉県　バックアーボさん)
☆今月のキャラ別投稿量第1位の、ファビアン氏!「ファンクラブ作ります!」(ハガキ裏)ってマジ!?

(新潟県　月瀬君)
☆鋼の黒、純潔の白、そして……紅。滅びを呼ぶも、美しきこの調和。

(埼玉県　UZ君)
☆新キャラは皆、実に個性的!A-Froではバズウが大人気(本当)。

(神奈川県　暁紅樹さん)
☆小憎らしいベロ舌に注目が集まる!? 今後の躍進に期待!

(奈良県　柏木ケイさん)
☆飴ちゃん(関西風)好きという、ニクい設定が光るァ!!

(千葉県　龍rown君)
☆「輪」にこだわった作図がお見事!そしてここでも弾けてます、ファビアン君。

## 遅咲きラプソディー 忍者村エコーズ

先月忍んでお送りした(嘘)「忍者村2005」に、忍び過ぎて参戦が遅れた忍者諸氏が集結だニン!

(徳島県　伊吹猫太郎さん)
H 一カ月登場が早ければ、村を席巻していたはずの忍びアン子さん。やはり忍者は機動力が大事!

(東京都　采姫炬さん)
☆レア忍か否かの協議で、村民会議を血で染めた1枚。どう?

(宮城県　寺山めねさん)
☆舞嬢の投稿は、毎年村に殺到して激戦区。人気の証ですな!

A-Fro ひみつ情報　読者のムーヴに過剰敏感即反応、それが我ら誌面の二次元野獣アフロズであります。特にこの「バラエティ CMYK」では、投稿者の皆さんから投げ掛けられたネタから生まれた企画は数知れず!　ぜひ投稿の際には、ハガキ裏や住所記載のテキストファイルなどに、企画案や何となーくなメッセージなどなど、徒然と一言添えていただければ、アフロズは激・大喜びなのです!

ゲームセンターに居ると感じるもやもやした感覚。善きことにつけ悪しきにつけ、感じたことをまとめて「アフログレースケール。」に送ってみましょう!

(福岡県　熊丸君)

## 気になる新作を遊んでみよう

三月下旬。専門学校に通うことになり、東京に引っ越して来た僕。バイト先の研修に追われながら、ただ『メルティブラッド アクトカデンツァ』が稼働されるのをひたすら待ち続けていた。

そして、稼働日。仕事が終わり、僕は新宿のゲーセンに殴り込みをかけた。最初は志貴で乱入するも、結果は無残なものだった。続くアルクェイド、レンまでもが惨敗。

乱入4回目、しばらく迷い、秋葉を使った。そして激戦の末、ようやく勝利を勝ち取ることができた。その後、次々と乱入してくるプレイヤーたちを撃退。気が付けば、画面上には41WINSの文字があった。

僕はこの上無い喜びをかみ締めていた……が、その幸せも長くは続かなかった。42戦目、ネロ・カオスを巧みに使う強者を前に、虚しく敗退してしまった。

しかし、いろんな人たちと対戦できて、楽しい時を過ごすことができたと感じた。対戦とは、自分の腕を磨くだけでなく、プレイヤー同士との交流を深めることなのではないだろうか。『MBAC』は対戦ツールとして面白い格ゲーなので、原作を知らない人もどんどんプレイしてほしいと思う。

**(東京都　ゼウスα君)**

☆「殴り込み」という若さがこれほど似合うジャンルは、ほかにありますまいっ。2D格闘の輝く今シーズン、対戦の順番待ち時間に心を奮わせてみてはいかがかっ?

**(福岡県　皐月トミイさん)**

☆ナビゲートしてくださる存在の何とありがたいことよ! まずはカードトレードで交流の輪を広げるのもよろしくてよっ。

三国志自体にはそんなに興味が無かったものの、『三国志大戦』が面白過ぎでハマりました(笑)。あとSR賈詡(かく)が俺のハートをグワシッとつかむダンディーで黒いオヤジキャラだったので、俺はこいつを手に入れるまで戦おうと心に誓いましたとさ。

**(大阪府　栄さかえさん)**

☆濃く強いオヤジたちが組んずほぐれつする『三国志大戦』。オヤジ信奉者には堪えられないゲームなので、ぜひやってみてください!

『三国志大戦』で始めて全国対戦をした時に、自分の対戦内容が「大逆転」としてリプレイされたので驚きました! もちろん、僕が負けた試合もリプレイされていましたが(笑)。やっぱりうまくいくとうれしいですね。

**(愛知県　TAKA君)**

☆相手を知力で打ち負かす満足感が得られる『三国志大戦』。「来ると思ったわ(伏兵ボイス)」と言いたくなる瞬間が何度もあります。試合が丸ごとリプレイされるので、初心者のイメトレにも最適ですよ~。

(愛媛県　蜂子さん)
☆グラスマニアから強奪。兄弟の設定的に、ダイヤグラムでは頂点付近にいてほしいですよね。

## 専門用語はどこまで通じる?

格ゲーをやってる人には当たり前の用語。レバーを↓↘→と動かすことといえば、「波動拳コマンド」ですよね。「→↓↘」なら「昇竜拳」だし、「↓↙←」なら「竜巻旋風脚」、「←↓↙」は「逆昇竜」で、「←↙↓↘→」は「逆ヨガ」で通じるものと思います。

ところが、最近仲の良い格ゲー好きの女の子とゲーセンに行った時、これらの用語が全部通じなかったことがありました。その子は格ゲーの腕前がそこそこあり、格ゲー歴も四年以上はあるのに、です。

なぜでしょう? 答えは簡単。その子はなんと、カプコン格ゲーで遊んだことが無かったのです。だから「波動拳」という言葉は聞いたことがあっても、そのコマンドまでは知らなかったのです。「逆昇竜」や「逆ヨガ」とか言った日にゃあ、「逆ヨガ? 逆四の字固めみたいなもの?」と、かなりワケワカメな返しを味わいます。

格ゲーと言えば ストⅡ という時代はもう過ぎてしまったようで、今や多くの名作格ゲーが出回っています。

それがうれしいことなのに、どこか寂しさを感じる今日このごろでした。

**(埼玉県　クッ・ズレさん)**

☆「逆ヨガ」で話が通じる仲間が居る、そんな日常に感謝したくなる投稿でした。ゲーセンで専門用語に困っている若者が居たら、分かりやすい言葉で説明したいですね。

最近、友人Kが面白いスラングを使っていた。「ギルティの塊」……これは、『ヴァンパイアセイヴァー』を知らない友人K(17歳)が『CFJ』のジェダを見て言った言葉である。確かにダッシュはイノっぽいし、羽ばたく姿はエディっぽいし、設置系の飛び道具はブリジットっぽいし、フィナーレ=ロッソはテスタメントのダストっぽいけど……。

しかしなぜに一歳年が違うだけで、こんなにジェネレーションギャップを感じるの?

**(愛知県　KILLY君)**

☆う~む。あなたも世代の壁を感じる瞬間がありましたら、ぜひご投稿を……。

## A-Fro グラップル相談室

CASE:うまい人たちがもっつり見てる

途切れる事のない人とすげえコンボを決めまくる人たち。
とてもじゃないがメルブラ出来ねえ…。
怖ぇぇ…。
わら

(富山県　流火季月さん)
☆この状況に乱入するには一体どうすれば……?

ゲーセンでの心配事に対し、読者の皆様から対処法を募集するというコーナー。今回のお題は「ギャラリーの多い人気ゲームを、初心者がプレイするコツ」について。ちなみに担当は午前中など空いている時間帯に練習しております。ふ、普通~。

今回の場合は、対象のゲームは『メルティブラッド アクトカデンツァ』という縛りもあり。コマンドさえ知らない初心者が、気後れせず遊べるプレイスタイルを考えていただきたい! たくさんのご意見、お待ちしております!

(東京都　猿合掌君)
☆擬肢に触る羽風。彼女はその柔らかい感触より、弾丸が肉をこそぎとる痛みを選ぶ。

A-Fro ひみつ情報
投稿者武術師某さんの絵柄の新図書カードが完成間近のA-Fro。だが、すでに次の絵師の捜索は開始されているのだっ。皆さまのハガキに書かれる「次の図書カードは~さんの絵で!」という意見がアフロズの記憶を支配し、そのまま決定することもあります。A-Froの感想などとともに次の図書カード絵作家を希望しておくとよかたい。

# アルカディア大瀑布 最寒決定スペシャル

## THE 3rd A-Fro CUP TOURNAMENT

今年もここ大瀑布に、熱く寒さを追求するシケメンズが集結した！　3回目を数えるこのSG（シケギャグ）の祭典に、もはや多くの言葉は無粋……。そのすべてを、肌と脳内の体感温度低下で感じれ!!　なお、読後の精神衛生は一切保証致しません。

# 苦悩と、挫折 そして 葛藤

A（神奈川県　ヤサーサ君）

（愛媛県　バカパンさん）Ⓗ


（岩手県　きりふ風丸さん）

## 第一部　イラスト部門

M（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗ見事に、似ております。似てるから……むしろ、寒い。

L（滋賀県　梅キシューさん）
☆邪道と呼ばれたジャドウ氏の横顔。そこに何かを感じずにはいられない1枚。

D（茨城県　沖田戒（SG）君）
☆事実を述べただけのはずだ。なのに寒いのは、肉の無い骨だからか。


E（岩手県　サトウコオリさん）
☆プチお色気＆良質告知効果で脳内温度が!?……いや、やはり寒い。

B（長野県　まっきーさん）
☆MZDのセリフを、口に出して読んでみよう。……いい、リズムだ……（恍惚）。

C（愛知県　SG大好き！　バクレツ丸さん）
☆蹴れば分かる、その効能。

O（東京都　村上矛智君）
Ⓗ いい対空SGが入ったッ!!
何を迎撃したのかは謎だが。

N（熊本県　エレ金哲君）
☆空間と構図、そして展開。
すべてが完璧にシケた、職人の1枚。

Q（秋田県　序偶君）
☆珍獣、大はしゃぎの図。ハッスルし過ぎという学説も。

P（大阪府　アルルハイジさん）
☆ハニーの名を賭け、挑むその雄姿。笑顔とヒゲが、涙で霞んで見えねえ……。

## アンケートハガキ
### イラスト&文章部門

I（東京都　ゲコゲさとる君）
☆勇気の鈴、鳴るのか否か。

J（群馬県　NAGA君）
☆作品上、キターと言わざるを得ぬ。

K（埼玉県　でばいそ君）
☆どっちもブラック。

●不知火舞を知らぬ今井。
F（埼玉県　げっつ先生君）
Ⓗ先生お得意の今井ネタがズバームと入ったッ!!　で、今井ってだれだ。

●覚醒を賭せ！
G（千葉県　ザブドザベ君）
☆『Zガンダム』劇場版公開を記念し、刻の涙がここに！　助けてエゥーゴ!!　空が……落ちる！

●SVC餃子（CHAOS：チャオス）。……もしかして、カオスって読むんですか？
H（茨城県　李拓かなたさん）
☆いい後味の追加コメントが、否が応でも室温を下げる。これが……追い打ちか。

過去最大規模、1ページ半という大ボリュームの「SG闘劇 '05」ですが、王者を決定するべく、今年も読者投票を行ないます！　あなたが一番「脳内温度も体温（直腸検温）も激低下だッ!!」と思った作品の投稿者名に振られているA～Xのアルファベットを、アンケートハガキ自由欄や、投稿作品の裏面などに書いてお送りください。あなたの1票が、SGの歴史を塗り替えるかもッ!?

（埼玉県　瑠衣傍さん）
☆今回はミラクル4の独壇場？表情が……乙女ちゃんだッ。

A（東京都　酒蔵屋さん）

次回予告
ハヤコ特集に激動が!?　投稿を待つ!!

# ……シケてて、何がワルい？

R（富山県　流火季月さん）
☆多くのアルクェイド投稿を制した一枚。追撃がまた余計で、実に寒くて吉。

T（東京都　百地羊作さん）
☆効くだろ……に負けたという人が、担当以外にも全国に多くいることを祈る。

S（北海道　刹那レンカさん）
☆……食べなきゃダメですか。

X（京都府　蒼い疾風君）
☆氏らしからぬこの統一感。余計なコマが無いから!?（コラ）

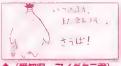
W（東京都　QQQ君）
☆2コマ目で、オチは分かっていたはず。なのに、この読後の敗北感は一体ッ!?

V（静岡県　相模玲士さん）
☆なんか、スミマセン。（ハガキ裏より）……謝らないでッ!!（逃）

U（鹿児島県　HEELさん）
☆ガード……できそうね。さりげなく「お礼」で心、癒されました。

⬆（新潟県　血涙さん）
☆無拘束イマジン、それがアフロ。

⬆（愛媛県　蜂子さん）
☆必修ではないが、武器にはなる。

⬆（京都府　ぴす太さん）
☆UC版は結婚前ってことでどうか。

⬆（新潟県　にょろりさん）
☆一日分多くドキワクできて吉。

⬆（愛知県　アイダクラ君）
☆必ず……ご帰還を!!（最敬礼）

⬆（東京都　采姫カガリさん）
☆正解。二カ月弱先読みがミソ。

ICカード失くした！　データは全部俺自身が覚えてるから、マイ脳を代わりにスロットイン!!　なんて夢を見る前に、店員さんに紛失物の問い合わせをしましょう。それはさておき、今月もアンケートから面白言霊を拾って参りますよ～。

ちょっと前に、母が知人から「アルカディア」という名前の付いたクッキーを頂いてきた。縁起良さそうなので、ひたすら食います。
（神奈川県　ゆっくさん）
☆身も心もアルカディア一色になっていただければ、これ幸い。
……本誌はかまないでネ。

青子センセー、本当に魔法使い？カンフー使いじゃないのか？
（東京都　フケ顔男爵君）
☆魔法での肉体強化、と信じよう。魔法は勇気が教えてくれる、万能のステキな力なのです。多分。

ザンギでジェダにまぐれ勝ち!!　信じていれば、思いは届くぜ！　ありがとうエリアルロシアンスラム!!
（茨城県　みゆ君）
☆運も実力のうち、その勝利に胸を張っていただきたい！……というか、よく勝てましたな。

なんかこの雑誌を毎月読んでいると、どんどん普通の人とは違っていくような気がします……。
気のせいでしょうか？
（埼玉県　シャア専用高田純次君）
☆何を今さら、と容赦なく言い放っていいものか。親族会議に行ってきます。

第二回大会の覇者もんてかるろ氏が不参加!?　郵便事故か!?　などと気にするフリをしつつも、水着投稿の季節であると同時に、ゲルエロス村やブリセルへの投稿も増えてうれしい昨今。ここでちょいと留意してほしい点が！　布地でちゃんと隠れていても、大事な部分（分かれ!）の形状や隆起が浮き出てる絵は、担当が鼻血噴いて倒れるので掲載不可なのさ。気を付けてネ!

# げえせん歳時記

……で温まっていきんしゃい！

強情はらずにそろそろカオブレ入荷しちゃえよ！

（静岡県 遊沢技君）

## いろいろ活性化ゲーセン健康法

私は54歳の主婦ですが、『鉄拳5』で息子と試合をして、久しぶりに汗をかきました。すごく興奮しました。ボケ防止にとても良いと思います。

**（大阪府　大谷さん）**

☆鉄拳5ムック購入ありがとうございました。相手との心理戦やコマンド記憶によるボケ防止に加えて、家族との話題作りにもアーケードゲームは大変有効だと思います。

「こんなゲームで健康になったよ！」という情報があればA-Froまで！

**（北海道　Rijiさん）**
☆プレイヤーが多いのはやり込みの張り合いがあるということ。アナタも月夜に対戦デビュー！

## こっ○りさんインゲームセンター

先日行きつけのゲーセンから、プレイしようと思っていた『KOF2002』が無くなり、『CAPCOM FIGHTING Jam』（以下『CFJ』）が入っていました。

『2002』が無くなったのは残念ですが、これはきっと「さあ、『CFJ』をプレイしやがれコラァ！」というアーケード神の思し召しに違いないです！

早速『CFJ』筐体にコインを投入しました。キャラ選択画面で「キャラはだれにしようかな～？ そだ、イングリッドとフェリシアのかわいいチームにしようかな～」とか脳内で思考していたら……。

ピコーン。んん？ 明らかに決定音らしき音が！ 画面を見ると、はうあっ!! 一人目が、ざ、ざざザンギエフに決定されてるぅぅ!!

何で何で!? とアゼンとして画面を見つめていると、何とカーソルが勝手に動き始め、ピコーン。……ベガに決定しやがりました。

こここここ、恐ぇぇぇ！ 未知の力による珍事に、私は今だかつて味わったことの無い恐怖を覚え、筐体から離れ逃げ出しました。しばらくして戻ってみると、『CFJ』は何ごとも無かったようにタイトルロゴを表示してました。ああ、ザンギとベガ、負けちゃったんだ……。当たり前だ！

しかし、原因は一体何だったのでしょう？ レバーとボタンがおかしかったのか!? はたまたアーケード神の「ザンギとベガっちょ使いなさい」という思し召しだったのか……!?

……謎です！ 皆様もゲーセンでこういう体験したことありますでしょうかね？

**（新潟県　にょろりさん）**

☆ゲーセン怪談はやめーい！ 怖いから！ というかですね、ランダムセレクトをチョイスしてしまった、という説を唱えてみたいのだが。もしくはザンギ＆ベガ使いの霊が基板に憑依……。怖いから！

**（静岡県　ショウコさん）**
☆この捨て身の攻撃的作品と共に、「オカマ化コーナー設立」の野望を掲げるショウコさんであった。

# AG
## ナムっ子大集合!!

### ナムコ愛は鉄の味

ナムコさんといったら、なんといっても鉄拳シリーズです。初めてアーケードでプレイしたのはなんと5からです。でも、全シリーズ家庭用で経験済み。

このゲームは、技を決めると気持ちいいところがたまりません。難しい技ほど決めると気持ちいいので、キングのジャイアントスイングができたときは思わずガッツポーズです！

キャラクターも個性豊かで、一人ひとりにストーリーがあり、つい情が移ります。

私の鉄拳エピソードとしては、「兄弟によく『ファラン』に似てきた」って言われることです。男キャラなのに……。これも鉄拳の影響？

とにかく、鉄拳大大大好きです。ナムコさん、ありがとう！

**（新潟県　星みっつさん）**

☆ペットの飼い主はペットに似るという噂もあるけれど、星みっつさんがファランに似てきたのもそんな感じ？ まさに鉄拳のすべてがLOVEという投稿でごわした！ 5でもまだまだ盛り上がってくださいね！

ここで唐突に、A-Froときめき情報！ メーカー特集は、今回でジャブを打ち、次回でストレートを放つ二部構成にしました。これにより、締め切りも六月二〇日（月）必着まで延長します！ 「時間が無くてナムコ特集に応募できなかったよ！」という人は、こぞって参加してくださいませ！

募集内容は従来と同じく「ナムコのオススメゲーム（文章・白黒イラスト）」です。この開発者が作るシリーズは好きだぜ、あのゲームのサントラはいいぜ、という投稿もお待ちしております！

ナムコといえば「パックマン」！
食べきれなかった

**（東京都　柊かえでさん）**
…あの「パクパク……」というSEは永遠に耳に残ります。

**次回ナムっ子特集で一気にドーン！ 締め切り延長！ 6月20日（月）必着！**

**（東京都　QQQ君）**
…専用筐体での対戦が熱かった、王になるために鎖を使うのだ～、

namco

**（東京都　よしみ君）**
…ナムコゲーム百花繚乱！ 一人として脇役でない輝きを持つところがナムコらしい

**A-Fro ひみつ情報** ここでもう一度ナムコ特集のおさらいをしておきましょう。一つでも好きなナムコゲームがあるなら、しめたもの。アナタはこの特集に参加する資格があります。「私が人にすすめるナムコゲーム」と題し、そのゲームのどこに惹かれるにかを投稿作品にしたためてください！ 文章の場合は長文にする必要はありません。400文字～800文字程度でぴったんとおさめてくださいね。

# 気が付けば隣に配管エオヤジ

ちょっと前に、近所のゲーセンに妹と『ポップンいろは』をプレイしに行った時のことです。二人でバトルを楽しんだ後、自販機の前のベンチで休憩をしていた時、どっかで聞いたような音楽が……。

「テレッテ、テレッテ♪♪」

私「ま、マ●オ?!」

妹「……ネェちゃん、気付かんかったと?」

なんと、ベンチの隣の筐体に『スーパーマリオブラザーズ』が!!

これは、私にヤレというのくわぁ――！　だれもそんなこと言ってないのに、そんな風に物事を考えるゲーマーの性を感じつつ、筐体の前で私が迷っていた時でした。

妹「ネエちゃん、やろうよ」

妹も多少は抵抗が有ったはずです。でも、妹もある意味ゲーマーなのです。ヨッ●ー、カー●ィ系大好きです。

私たちは、恥ずかしさを多少残したままコインを入れました。もちろん、初プレイ。懐かしいような音楽が聞こえつつ、あーだこーだ言いながら、プレイする私たち。

妹「うわぁ、すごいジャンプ力」

私「あ、このキノコ知っちょる」

妹「マリオって攻撃できないっけ?」

私「今気付いたけど、戻れんよこれ～～(泣)」

妹「当たり前やろ、貸してん、だいたい分かってきたし」

さすがは妹、私よりかなりマシなプレイ。ですが、デカマ●オがジャンプした時、ちょうどそこが穴だったせいでゲームオーバー。

私「いや～、初プレイにしてはできた方だね～！」

妹「そうやね」

その日は、それで満足して帰ったのですが、先日行ってみたらその筐体の前におっきいお兄さんたちがいっぱいだー(鼻血)。攻略は進んでいるようです。

(宮崎県　CCCさん)

☆一瞬、『マリオカート　アーケードグランプリ』の予習なのかと。目立つ位置に堂々とレトロゲームが置かれていると、ついつい手を出してしまいますよね……。

たんじょーきねん

(京都府　らいくさん)

☆祝・誕生！　おめでとうございます！　はしゃぎっぷりにセリオスも思わず引き気味に。

私はコタニトモユキ、『虫姫さま』や『鋳薔薇』のキャラデザインを手掛けたぜ、って言うじゃな～い?

でも、あなたの正体は『ホットギミック快楽天』に出てたジャンジャパンですから！　残念!!　アナタノエ(絵)ハキレイ斬り！

(兵庫県　ソルキャット君)

☆ま、まさか、イラスト執筆時は全身タイツでは……助けてジャンアメリカ！

# GLASSMANIA 2005

## いよいよ大詰め決勝大会日程決定！

## 眼劇'05 神に挑め！

ゲルエロス村に続けとばかりに、メガネ崇拝コーナーグラスマニアでも大祭を催します！　募集内容は二つ。

●グラスマニア幹部募集……グラスマニアでやりたい企画、役職を添えて立候補せよ。イラスト付きだと◎。

●第一回ベストメガネスト選出……メガネが似合うアーケードゲームのキャラを3人記入して応募セヨ。最多得票のキャラをグラマニ専属モデルに！　……モデルといっても、生暖かく見守るだけなんですけどね。

E-Mailやアンケートハガキの裏に書き込んで、どしどしご応募よろしくメガネ！

(静岡県　相模玲士さん)

☆Deuーの面々がグラスマニア参戦！　忘年会にしか見えないのは気のせいでしょうか。

(福岡県　武術師某さん)

☆優良眼鏡キャラかそろう『ぷよフィー』。メガネぷよが出ないかな～。

(千葉県　バックアーボさん)

☆『旋光の輪舞』のカレル。ちょっぴり鬼畜な雰囲気のメガネどすえ。

(埼玉県　紅月[illegible]さん)

## アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作(eb!マークが付いた作品)には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】

○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！

○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。

○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！

○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】

○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。

○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!

○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】

○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技！

○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】

○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！

○推奨サイズは寸法7×5cm、容量が592×874ピクセルか350dpi程度。

○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。

○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

**次々号9月号の締め切りは……　6月20日(月)必着!!**

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

afro_cg@arcadiamagazine.com

## beatmaniaⅡDX　発行／きんぴら兄弟

### Star Dust Revolution

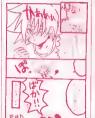
ギャグ
研究

男子に衝撃を与える女子系ギャグ炸裂、絵柄もネタもキュートです。全キャラまんべんないですがリリスの出番がやや多めかな?

B5判　32P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替+200円分切手+あて名カード+連絡用80円切手(未使用時返却)
〒241-0831　神奈川県横浜市旭区左近山団地5-6-203　溝上様方「通販」係

## ポップンミュージックシリーズ　発行　夕闇サディスティック

### 六スマアンソロジー

ギャグ
シリアス

絵・ネタ共に結構幅のあるメンバーによるアンソロジー。男×男のキス以上のシーンあり。全般的にラブラブというかデレデレです。

A5判　52P　オフセット　表紙1色
送料込み700円分の無記名小為替
〒115-0054　東京都北区桐ヶ丘2-2
N47-403　内山イヅミ

## THE KING OF FIGHTERS 2003　発行／黒須必殺屋

### THAT'S IT! THAT'S THE PEPPER!!

ギャグ

B5判　36P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替+200円切手+あて名シール
〒203-0031　東京都東大和市奈良橋2-612　石井みちる

シェンがラブラブピンチ(?)な1冊です!

1〜4Pショートや4コマなどが詰め合わせられたシェンいじられ本。微妙にヒドめでしれっとした味わいのギャグが効いております。ゲストあり。絵のレベルも高い1冊。

黒かわいいアッシュやボケかわいいまりんがシェンにいろんな意味でアタック!　ディフォルメ絵の使い所がうまいです。ところどころ『マサルさん』風味。

オレンジスタ☆
会員様を募集しています!!

お友達ボシュウ

**★文通相手募集!**
KOFシリーズ好きな方、私と文通してください☆男女は問いません。初回のみ80円切手とプロフィールを同封でお願いします。あと、イラスト同封だとうれしいです♪
〒986-0402　宮城県登米市津山町横山字本町106-3
P.N JEREZ

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。例えば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容(60文字以内)と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

**★お友達募集**
KOFの同人が好きな方、私と文通・イラ交しませんか?　得にBLが好きな方だとうれしいです。当方17歳の腐女子です(笑)。もちろんノーマル話もOKです。年齢の近い女性の方でお願いします。初回のみプロフィール同封願います。切手不要ですのでお気軽にどうぞ♪　当方KUSANAGIが大好きです。
〒347-0001　埼玉県加須市大越2769-4　新井麻衣子　P.N.草薙葵

さあ、それとなく夏コミが近付いて来る中、当館にとって一番厳しい時期になって参りました。来月号(7月号)分はGWイベント合わせの本が送られて来ますが、GWイベントと夏コミの端境期に当たる8〜10月号あたりはかなり投稿数が少なくなります。逆に言うとこの時期は競争率が低いです。当館は旧刊の同人誌でも受け付けてますので、ぜひぜひご投稿くださいませ。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 ゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また資料的価値の高い場合にも使用します。(何かのリストなど)。■男性向け 女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

## THE KING OF FIGHTERS '97 発行 T.M.M.R

### CROSS POINT

えっちシーン無しですが、庵と京はベタボレ状態です。オロチを倒したものの、精神が入れ替わってしまった庵と京。その原因は!?

A5判 36P オフセット 表紙2色
無記名小為替500円+送料180円分切手+あて名カード
〒380-0921 長野県長野市栗713-1-S203 野村 妙香

## サムライスピリッツシリーズ 発行/君の好きだった歌

### 寒い夜だから…

なぜか『アイスクライマー』を始めるリムルルと閑丸。頂上で待つ者はだれ? かわいい絵柄の連作4コマで、ほかにイラスト数点収録。

B5判 24P オフセット 表紙カラー
300円分無記名小為替
〒183-0006 東京都府中市緑町1-19-3 吉田荘2 沼田様方 有葉貴重

## beatmaniaIIDX 発行/DOLCE LATTE

### ASSAM MELENG

13Pのシリアスショートがメイン。ユーズからもらった指輪を落としたセリカ。指輪を拾った少年はなぜか突然泣き始めて……。

B5判 24P オフセット 表紙2色
400円分無記名小為替+160円切手+あて名カード+返信用80円切手
〒573-0024 大阪府枚方市田宮本町8-23-206 芝 華奈美

## 同人誌の新たな境地 パソコンで同人誌の原稿を作るには?

牡丹「ジョイさん、先月パソコンについて質問したとき、『同人誌を買う側なら、パソコンは新品のメーカー品なら何でもいい』と言っていましたよね。あれは、作る側なら『何でもいい』とはいえないってことですか」

ジョイ「……ま、まあそうですな」

牡丹「何だか微妙に言葉を濁し気味ですね～ェ? あたしは次に『同人誌を作る側ならどんなパソコンを買えばいいんですか』と言う! 同人誌を……」

ジョイ「繰り返さなくていいです。いや、これが簡単には答えにくい質問なのですよ」

### 比べるのは一つの項目、三つの数字

ジョイ「まず、小説作品の方はどんなパソコンでも大丈夫。今はメーカー新品なら、大概は何かしらのワープロソフトがあらかじめインストールされていますから」

牡丹「ということは、問題はマンガとかイラスト?」

ジョイ「いかにも。まずパソコン上で絵を描くには、専用のソフトが必要です。データ入稿にも使うとすると、Adobe社の『Photoshop CS』『Photoshop elements』、『Illustrator CS』あたりでしょう。こういった画像処理ソフトは、比較的性能の高いパソコンでないと快適に動かせないのです」

牡丹「あースペックとか動作環境とかいうやつですね。アレも数字が一杯並んでいて、何が何だかさっぱり……」

ジョイ「そうですな……。『OS』の種類と、『CPUのクロック数』『メモリ容量』、『HDの空き容量』の三つの数字が足りているかさえ分かれば判断できるはずですが……一番簡単なのはソフトの箱を持って『コレが動くパソコンはどれですか』と店員さんに聞いてしまうことですな」

牡丹「そのクロック数とか容量とかいう3種類の数字は、とりあえず高ければ高いほどいいんですね? じゃあ一番性能がいいのを買えばいいだけの話じゃないですか」

ジョイ「性能が高いパソコンは値段も高いですよ」

牡丹「……あ! そうかしまった……」

### スキャナーとプリンターも必要ですか?

ジョイ「それに加えて、パソコン上で最初から絵を描くのでない場合は、紙に描いた絵を取り込むためのスキャナーが必要になります。また、印刷所にデータで入稿したいという場合は、CD-ROMにデータを書き込めるパソコンでないといけません。まあ今のメーカー新品パソコンなら、ほとんどはCD-ROMに書き込めると思いますが……」

牡丹「プリンターは?」

ジョイ「コピー誌を製作したいのであれば、あった方が便利ですな。以前説明した出力センターで出力するという方法もありますが、持っていればいろいろ応用が利きます」

牡丹「すると、一例としてはPhotoshopとそれが動くパソコンと、スキャナーと、できればプリンターも……。何かいっぺんにたくさん必要なんですけど——っ?」

ジョイ「正直、このスペースでは語りきれないほどいろいろな要素が絡み合っています。CGの描き方を解説した本というのは結構出版されていますから、そういった本を参考にされると良いでしょうな。折角買っても、うまく使えなければタダの箱というところは昔から変わりませんから」

牡丹「ううう、やっぱりパソコンってまだ敷居が高いんですね、金銭的にも知識的にも……」

## クイズマジックアカデミー 発行 サークル浪漫飛行

### QMA1.5

えっちぃシーンの映ってないページがほとんどありません。シャロンもルキアも魔法でアレが生えます。お話は、えろ幸せ系です。

B5判 28P オフセット 表紙1色
200円分の無記名小為替+200円分の切手
〒811-2112 福岡県粕屋郡須恵町植木725-16 竹重様方 馬場重樹

### ■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません。ただし、アーケードで稼動したりするものはOKです。18禁もOK。次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください) ●本のPR文(40字以内で) ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段(本の代金&送料)と送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号 連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてください。
では、たくさんの投稿を待ってます!

### ■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。◎サークルの都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。◎編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。7月末に掲載を希望する人は6月20日(月)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

## アルカディア 超 推薦

# ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ／ RPGやシミュレーションの登場人物たちを対戦格闘ゲームの自キャラとして扱える！ ファンにはたまりません！ アーケード、家庭用、PCといろいろなゲームで、今後もドンドン増えてほしい。

## 『スペクトラル VS ジェネレーション』

これまでアイディアファクトリーから発売された家庭用ゲームで、ネバーランドと呼ばれる世界を舞台にした作品は実に20本以上存在する。それらはアイエフネバーランドシリーズ（以下ifシリーズ）と呼ばれ、幅広いファンを獲得している。そのifシリーズの中でも高い人気を誇るシミュレーションRPG、『スペクトラル』と『ジェネレーション』の各シリーズのキャラクターたちが一同に会して闘う、そんなアーケードゲームが『スペクトラル VS ジェネレーション』（以下『SVG』）だ。

元ネタが家庭用ゲームなため、アーケード一筋の人には馴染みが薄いかもしれない。そこでオフィシャルサイト IDEA FACTORY（http://www.ideaf.co.jp/）をチェックしてみよう。『SVG』をはじめとした情報が幅広く扱われているぞ。

今回はこの『SVG』のイラストを取り扱ったサイト、検索サイト、同人誌情報などのサイトをまとめてご紹介しよう。

### キヨの右脳　キヨ

http://kiyonounou.fc2web.com/top.html

「オリジナル」、「看板娘絵」、「版権」の３種類のイラストをメインコンテンツとするサイト。イラストには日時とコメントが付記されており、あわせて楽しみたい。

### ＋有気楽亭＋　T·A

http://www.geocities.co.jp/Bookend-Ryunosuke/9368/

「一号館」と「二号館」に分かれており、版権イラストは「二号館」となる。アイディアファクトリーのゲーム以外にも、さまざまなテーマのイラストが掲載されている。

### EVER GREEN　佐々火

http://grun.ifdef.jp/

ifメインサイトとして、SSやイラストが大量に掲載されている。そのどれからもifのゲームに対する愛情を感じることができる。じっくりと楽しみたいサイトだ。

### －LOVE★SOUL－　琴吹壱瑠&騎卿徨弐

http://music.lolipop.jp/index.html

『if』、『無双』、『幻想水滸伝』、『B/M00』、『FALCOM』といったシリーズのイラストが掲載されている。柔らかそうなほっぺたのかわいらしいイラストが満載だ。

### ふわわわわへようこそ♪　水戸むかい

http://www.h2.dion.ne.jp/~senkyou/

スペクトラルシリーズや『SRW』、かわいいからカッコイイまでを描きわけたオリジナルイラストが掲載されている。同人情報もあるので、ぜひチェックしてみよう。

### 創作と版権のイラストが中心のサイト

#### ぷーぷー!!　杉男

風采×龍健。『SVG』とは異なった雰囲気のキャラが楽しい。

http://www.cmo.jp/users/sugio/index.html

掲載されているイラストは独自の世界観とタッチで描かれており、掲載画像はあたたかいイラストから冷徹な雰囲気あふれるイラストまで多岐にわたる。なお管理人の描きたいものが掲載されており、一部18歳以上推奨となっているのでご注意ください。

### スペクトラルシリーズとジェネレーション オブ カオスのイラストが満載

#### L.O.L（Lack of love）　子規青志

大蛇丸と不知火。『SVG』には大蛇丸が登場する。

http://idiot.egoism.jp/

ifシリーズのSSとイラストをメインコンテンツとしたサイト。イラストはスペクトラルシリーズとジェネレーション オブ カオスが中心。細くも凛とした線と明るい色使いがifシリーズの世界観をよく表しており、作者の力量がうかがえる。イラストに添えられたコメントも必読。

### 美しく描かれるアイエフネバーランド（ifシリーズ）の世界

#### junkstory　mon

陰影が描き出す独自の世界観が印象的なイラストだ。

http://www.geocities.jp/junkstory_0702/

ifシリーズのイラストをメインに「絵チャ」などのコンテンツを持つ。イラストは重厚感ある色遣いによって独自の世界観を形成している。その世界にどっぷりと浸かりながら楽しみたいサイトだ。なお「絵チャ」はJavaプログラムなのでPC設定にご注意を。

### ふにふにな女の子のイラストが満載

#### ふにふにはんど　えくすとりーむ　ちの

珍しいほわーとしたヒロ。これはかわい過ぎる。

http://www3.wisnet.ne.jp/~chino/

オリジナルと版権のイラストが掲載されている。掲載画像のヒロは「GALLERY」→「版権もの」→「１ページ」で一番下の行にある。掲載画像にピンときた人はすべてチェックしよう。クリっとした瞳と柔らかそうなラインのスレンダーだがボリュームある女の子たちが待っています。

### タソガレルダテンシ　沖 みサゴ

http://t-misago.hp.infoseek.co.jp/

スペクトラルフォースを中心にFFシリーズなどさまざまなジャンルのイラストが掲載されている。筆者のお薦めとして、「へちょアニメ」はぜひ見ていただきたい。

### Deep Night　紅夜　刹那

http://www.geocities.co.jp/Milkyway-Gemini/5812/

ifやポップンシリーズを中心としたイラストや、ifのMIDIデータなどが掲載されている。サイトのあちこちからifに対する愛情がうかがえて楽しいサイトだ。

### 硝子の林檎　繭丸

http://mayumaru.hp.infoseek.co.jp/

ifやハリポタのイラストが多数掲載されている。ラフなタッチと色使いがマッチし、どのイラストも雰囲気あるものとなっている。添えられたコメントもチェックだ。

### CRIMINAL　氷水漸

http://spgigo.udap.jp/

ifに登場する男性がかっこよく描かれたイラストやコミックを多数掲載されている。コーナーは細分化されており、分類方法も味わいながら楽しんでほしい。

### koeken R　由樹ヨシキ

http://yoshiki.gozaru.jp/

イラストコーナーにifのジャンル分類有り。またイラストの一部にはボイス（声優を目指す女の子による）も付加され、ひと味違った味わいを楽しめる。

※本記事では「ショートストーリー」を「SS」と略しています。

### 『スペクトラル VS ジェネレーション』関連サイト

ifシリーズは家庭用ゲームでは一つのジャンルとして確立されており、熱烈なファンたちによって現在も進化を続けている。もちろんインターネットのファンサイトも多数存在しており、サイト探しは結構大変である。

そこでサイト探しに活用してほしいのが、『スペクトラル』&『GOC』シリーズ専門検索サイトである「ネバーランド検索（http://nava.sakura.ne.jp/）」。検索方法はキーとなる項目をチェックして検索ボタンを押すだけなので、非常に分かりやすい。また、サイト上部にはニュースも表示されるのでかなり便利だ。

あちこちのサイトをのんびりと楽しみたい人には「Power Search スペクトラルリング（http://fuki.sakura.ne.jp/~kageyama/spering/）」がお薦め。WebRingはファン同士のサイトがリンクで輪のように繋がったものだ。関連サイトを楽しみたい人にはうってつけのシステムなので、ぜひ利用してみよう。

またファン有志による同人活動サイト「スペクトラル同人ゲーム計画『SPECTRAL CHAIN～英雄達の足跡～』（http://www9.ocn.ne.jp/~shamroc/spechain/index.html）」も要チェックだ。今は同人ゲームが熱い！

**『お気に入り』PLUS**　サイトを巡回するならイラストだけでなくSSも楽しんでほしい。そんなSSサイトでご紹介したいのが、「ねばぁらんず うぇい!!（http://homepage2.nifty.com/himahaku/）」。文章をじっくりと味わい、想像し、世界観を深めてほしい。SSサイトはイラストとは異なったファン活動としてネットに定着した感があるが、まだまだ数が少ないのが実情だ。これからの発展とともに、携帯で閲覧可能なSSサイトの増加にも期待したい。

# 種族間闘争の行く末は?

アイディアファクトリーの人気家庭用タイトル『スペクトラルフォース』『ジェネレーション オブ カオス』シリーズのキャラが集結！　その設定＆キャラクターデザインコメントを、ラフスケッチとともに公開しよう。

SPECTRAL VS GENERATION

スペクトラル VS ジェネレーション

## スペクトラル VS ジェネレーション【設定資料集】



## Story

「ネバーランド大陸」
古から美しい森と海に囲まれ、神や魔族や人間、さまざまな種族が住むこの大地には、絶えず戦乱が起こっていた……。

そしてこの大地には、古代に滅びた「超文明」が存在しており、その文明が生んだ「大いなる力」は、大陸の各地で伝説となり、今に伝えられてきた。天界より降りてきた天使、アースが住むこの「アース神殿」にも、その大いなる力の一片が封印されているとされ、今でもこの伝説の力を求める者は数知れず存在している。その正体が禁呪と呼ばれる、危険な力だということを知らぬままに……

## ヒロ

大魔王ジャネス率いる魔王軍。
ジャネスはかつてその絶大な魔力と魔族を用いて、ネバーランドを恐怖の力で統一していた。
魔族の力による統一……ジャネスという大きな力に抑えられ、ネバーランド大陸は戦の無い平和な世が続いていた。
しかし、大魔王ジャネスは人間の勇者たちが持つ「天魔剣」によって討たれてしまう……そしてこれが、ネバーランド大陸を戦乱の渦へと導く、大きな引き金となってしまったのであった。
人間への復讐……魔族の再興……平和な世界……ヒロは父であるジャネスを復活させるため、失ったものを取り戻すべく一人アース神殿へと向うのであった……邪魔する者をその炎で焼き尽くしながら……。

ヒロはアイディアファクトリーのキャラクターの中でもダントツで一番人気キャラですので、今作でもヒロインとして参戦してもらいました。ファンの方たちには「ゲート・オブ・ヘブン(大鎌)」と「魔界の炎」を駆使して、思う存分闘っていただきたいと思います。

## ✦エリル

ネバーランド大陸の北方、フレッドバーンを制するホルノス政府軍の若き騎士であるエリル。エリルは、ホルノス政府軍君主の娘ロージィと恋に落ちたのであった。しかしこの戦乱の世にあって、エリルは自分がロージィと結ばれることでホノルス政府軍の君主になることを恐れ、逃げ出してしまう。すべてが過ぎ去り、ロージィがこの世を去った後、エリルは自身をもう一度奮い立たせ、現在起こっている世界の乱れを正すべく、闘うことを決意する。……愛するロージィと師であるリファイアに見守られながら。

## ✦リファイア

GOC Nextで登場するエリルは、気弱な少年騎士です。小さい体格と素早い動きで相手を翻弄……というだけでは少々ハンデがあり過ぎると思い、彼の師匠であるリファイアと、恋人のロージィ姫に一緒に登場してもらいました。

## 龍健

ネバーランド大陸東部に位置するフーリュン地方。そこには戦時においても、素手で己を護ることを主とする拳法「ラコルム武術」の総本山がある。そのラコルム武術界最強と云われている「7代ハマオウ」の血を引き、その名を受け継ぐ伝承者候補の兄弟。
天才的な武術の才能を持つ双子の弟、それが龍健である。日々鍛錬を行ない修行に励む龍健はある日、このネバーランド大陸にうごめく邪悪な存在を感じ取る。強き己と世界の秩序を重んじる龍健は、己の修行をかねて「邪悪」を打ち砕く旅に出るのであった。

龍健は唯一「素手」で闘うキャラクターで、一番「2D格闘ゲーム向き」なキャラクターだと思います。もちろん格闘ゲームということを意識して彼を選択したわけですが……。

## マユラ

純粋な魔族の娘として、生まれながらに強大な魔力を持っていたマユラ。ジャネス率いる魔王軍の将として、次々と人間を討ち滅ぼすマユラだったが、幼いころからその心の中には、人間になることを望み、人間に強い憧れを持つ自分が存在していた。そして、大魔王ジャネスが人間の勇者たちに討たれ、魔王軍が崩壊していくのをきっかけに、所属する軍を抜け、己の望をかなえることができる「力」を求めて、一人世界をさまよい歩くのであった。

遠距離攻撃や設置攻撃を得意とするマユラは、対戦には戦略性が一番必要になると思います。また、コスチュームもデザインし直され、より華麗に美しく闘ってくれると思います。

# ウェレス

「封神大陸オールド」。ネバーランド大陸とは別のこの大陸で、ウェレスは自らの宿命に打ち勝ち、世界を平和へと導いた。しかし、戦時下において、人々から『戦場に吹く一陣の風』と呼ばれ、怖れられていたウェレスは、いつしかこの平和の世に退屈を感じはじめていた。もう自分の住む世界に、己の力を超える敵はいないと感じたウェレスは、さらなる強者を求めははるばる海を渡り、ネバーランド大陸へと乗り込んできたのであった。

# クライス

終わることなき逃亡生活……かつてクライスはシンバ帝国という名の国で「ソードマスター」と呼ばれるエリート集団に属し、帝国に忠誠を誓う騎士であった。しかし彼の誓いは破られることになる……帝国の第二代皇帝ソルティを暗殺したのだ。皇帝暗殺という大罪を犯し、果て無き逃亡を行なうクライスだが、彼にはまだすべきことが残っていた。
「この世に魔剣は不要……」世界に散らばる「魔剣」の存在。クライスはこの魔剣の力を危惧し、世の魔剣をすべて破壊すべく、流浪の旅を続けているのであった。

『スペクトラルブレイド』で主人公だったクライスは、大剣を操る「パワー系」のファイターとして登場します。連続技がつながりづらい代わりに、一発の攻撃力が高くなっています。扱いに慣れれば、かなり強力なキャラクターになるのではないかと思います。

## 大蛇丸

極東の島国「ムロマチ国」の王である大蛇丸。喧嘩と色を好む豪放磊落な性格のままに、しばしば政務を放って、酒を飲みに出かけてしまう。闘うことを至上の喜びとする大蛇丸は、戦時にも常に先陣をきっていた。そして今日もまた、己の力を思う存分振るうことのできる強者と、美味い酒を求めて、ネバーランドの国中を放浪するのであった。

オーソドックスな剣士タイプとして登場する大蛇丸は、その豪快な性格を、そのままキャラクターの動きにも反映できたと思います。超必殺技の「七之太刀・天馬」は敵にヒットさせると、かなり気持ち良いので、ぜひ挑戦してもらいたいです。

GOCⅢをプレイしていただいた方たちの多くは、ウェレスは「パワー系」のキャラになるだろうと予想していたと思いますが……今回は素早く空中を飛び回る技など、トリッキーな動きで相手を攻撃します。プレイされると一番「爽快感」があるので、気にいってもらえる方が多いのではないかと思います。

## ロゼ

ネバーランド大陸、ヘルハンプール地方。ロゼは最愛の義母と義妹に囲まれ、静かに、そして幸せに暮らしていた。しかし戦乱の炎が世界を覆っていく中、魔族の血を引く彼女を、人間たちは放っておいてはくれなかった……迫害によって最愛の家族を殺され、すべてを失った彼女には、もう復讐しか残されていなかった。そして、自らの身体に流れる宿命の血と、謎の魔族アシュレイ・ロフに導かれ、ロゼはすべての者たちを滅ぼすための闘いを始めた……。

『GOC I』で登場し、ヒロに次いで人気の高いロゼですが、彼女はスピード重視の連続技を得意とします。もともと動きやすそうな服装のデザインではありましたので、前の設定を守りつつ、多少アレンジを加えています。

## ジャドウ

大魔王ジャネスの負の念から生まれた魔界獣であるジャドウ。しかし彼は父であるジャネスに、その邪悪な力を恐れられ、幼いままでありながら捨てられた……そして、捨てられた自分を拾い、人間でありながら自分を実の息子のように育ててくれた義母が人間たちの迫害に遭い殺される。幼い自分を庇い、命を落とした愚かな義母の復讐…生まれついた邪悪な力……ジャドウは破壊を好む新たな魔王として世界の征服を狙い、アース神殿に眠る禁断の力をも手中に収めようと闘いに赴くのであった。

シリーズ通していわゆる「悪役」が多いジャドウですが、実は悲しい過去を持つキャラクターだったりします。とはいえ、今回の格闘ゲームでは純粋な「悪」にしか見えないですね。

# アース

もともとはアースは古き聖域に囚われていた天使であったが、現在は神殿に眠る力を守護し、その力を狙う者たちを退けていた。しかし、力のみを欲し、幾度となく神殿に攻め入る愚かな人間たちと対峙しているうちに、ある考えが彼の脳裏に浮かんでくる……愚かな人間を根絶し、この地上のすべてを破壊してしまおうと……。

今回「ボス」という形で登場するアースは、強力な必殺技を持っており、派手なエフェクトと強烈なダメージ、初心者にはかなりオススメのキャラクターです。また、上級者の方たちには彼の「目隠し」を取った姿を倒してほしいと思います。

# Video Game Music Laboratory

VGMラボ

INTERVIEW

テーマ:シューティングゲームとファンタジー

## 虫姫さま

ゲームと同じく人気を博し、WEB販売されるや否や即売り切れとなった『虫姫さま』オリジナルサウンドトラック。今月は楽曲を手掛けたコンポーザーの並木・岩田の両氏に、そのストーリー展開と密にリンクした音楽について、最近見られなかった「ファンタジー世界のシューティング観」と併せてお話を伺った。

### 始まりは1枚のラフ絵から

――まず、『虫姫さま』の楽曲をお二人で担当した経緯から教えていただけますか?

**並木**　僕の場合、きっかけとなったのは『エスプガルーダ』のサントラCDに収録された「新作シューティングのイメージ曲」(「Dynasty」)の依頼でしたね。当時頂いた資料は、レコ姫のラフスケッチ1枚だけでしたが(笑)。

――岩田さんにはどのような形でお話がいったのでしょう?

**岩田**　先行イメージ楽曲を並木君が作った後で、本格的に本編のお仕事を現在所属するベイシスケイプ(※注)の方で受けることになったんです。会社の意向でスケジュールなどを加味して、並木君と僕の二人で担当するように決まりました。

――お二人で作曲に当たるというスタイルは、以前にもあったのでしょうか?

**並木**　僕がエイティングにいた時から、外注としてお仕事を岩田さんにお願いしていました。それからは会社を介さずに、岩田さんと組んで仕事させていただくことが多かったんですよ。

**岩田**　『虫姫さま』の作業が始まる直前まで、二人で家庭用タイトルの音楽もやってました。

**並木**　その流れもあったのかなら、この二人を組ませようという判断があったのかもしれませんね。

(※注　家庭用人気作『伝説のオウガバトル』『タクティクスオウガ』などで知られる作曲家・崎元仁氏と並木氏・岩田氏が設立した音楽制作会社。崎元氏の名前は本作サントラCDのクレジットにも見られる)

### 「わくわく感」と物語のイメージ

――先行イメージ曲には「Dynasty」というタイトルが付けられていますね。

**並木**　当時頂いたラフスケッチには、今のレコ姫とは全く違う、カブトムシに勇ましく乗る女性が描かれていたんですよ。それでカブトムシについて調べてみると、ヘラクレスとか、威厳のありそうな神話系の名前が多かったので、「王家」「王族」などという意味の「Dynasty」というタイトルを付けたんです。

――ファンタジー的な世界設定は、最近のシューティングでは珍しいですよね。

**並木**　最近無かったタイプですよね。岩田さんと制作の初めに話した時も、「昔はそういうゲームが結構あったなぁ」と言ってたんです。

最初のミーティングはファミレスでやったんですけど、そこで資料を見ながら、『虫姫さま』には80～90年代の古き良きシューティングゲームの雰囲気があるんじゃないかという感想を、お互いが共通して話していました。

――確かに、ファンタジー系の世界設定を持つゲームはそのころに多く出ていますね。

**並木**　実はそれらを踏襲することよりも、ケイブさんからのオファーであった「わくわく感のある新しい明るい曲」という方が重要だったんです。

振り返ってみると、当時のゲームにはそういった「わくわく感」のある曲調があったの

**並木“さんたるる”学**
(なみき “さんたるる” まなぶ)

音楽制作会社ベイシスケイプを拠点として、多彩な活動で人気を集めるフリーコンポーザー。代表作は『バトルガレッガ』、『怒首領蜂 大往生』など。

**虫姫さま**
**オリジナルサウンドトラック**
（フィギュア付き）
ケイブ／CVST-0002
¥4,725（通販限定・送料無料）　※販売終了

①姫さま15歳 Select ②シンジュが森へ Stage1 ③レヴィ＝センス Boss ④そんなことより! StageClear ⑤更に砂漠も越えて Stage2 ⑥炎の大地を歩く Stage3 ⑦流星の夜に似た Stage4 ⑧森のずっと奥の方 Stage5 ⑨あなたがそうなの? LastBoss ⑩鎮魂の空 TrueLastBoss ⑪贄のなれ果て GameOver ⑫ホシフリの里 NameEntry ⑬きみに頼みたいんだ Ending ⑭ロケテスト曲 Stage1（TestVer.） ⑮レコ姫の冒険 Gaiden BGM-a（for Mobile） ⑯シンジュが森へ Stage1（Arranged） ⑰炎の大地を歩く Stage3（Arranged） ⑱流星の夜に似た Stage4（Arranged） ⑲ボイスコレクション Voice Collection　全19トラック

『虫姫さま』ステージクリア後のイラストより。緻密に構築された世界観を表現するイラストやストーリー。それらのインパクトが作曲に与えた影響は大きかった、とお二人は語る。


も事実で、その点を意識することが多かったですね。

——特に難産だった曲や、逆にすぐにできた曲などはありましたか？

**岩田**　僕が一番苦労したのは、エンディングですね。ストーリー上、里は救われるわけですけど、とても悲しいことも起こってしまう。その時のレコ姫の心境を汲んで、「悲しすぎてはいけない」というところを表現するのが難しかったです。

一番早く出来上がった曲は、ステージ3ですかね。画面を見ていて、昔のシューティングの王道的なリズムが頭の中で鳴って、ステージを通して戦う巨大な甲獣ともイメージが合うな、と思ったんです。

——超巨大ボスといえばシューティングでは王道のイメージですしね。

**岩田**　そうですね、やはりそういうイメージの分かりやすさがあったんだと思います。

**並木**　僕の方ですぐに出来た曲というと、先行イメージ曲のイントロ部分から作ったセレクト画面の曲ですね。

苦労したのはステージ1と、真ボスの曲です。ステージ1の曲は、先行イメージ曲の随所に散在しているイメージを思い出しつつ、さらに姫さまがいけにえに、といったストーリーの要素や、ゲーム内の動きとのリンクも気にしたり……。音楽的な面でいえば、今まで自分の中で培ってきたシューティングゲーム曲の明確なイメージに沿った、作りたい曲が作れたという感じです。

——では、真ボスの曲についてはどのようなご苦労が？

**並木**　ラスボスの曲が、テンポが速いイケイケの曲ではなく神秘的な曲調というのはあまり無い経験で、そこで悩みましたね。

**岩田**　大体、出来上がったところで並木君に「このままじゃつまらない」と相談されたんですけど……確か、「こだわらずに変な音入れたら？」とか言ったんだっけ？

**並木**　あ、ありましたね（笑）。コーラス以外に虫の鳴き声のような音を入れたんですが、これは物語に登場するレヴィ＝センスのイメージ音です。

## ファンタジー＝ノスタルジー？

——今回の作曲をしている間に、インスパイアされたものなどはありますか？

**岩田**　昔のゲーム音楽を聴いたりしましたね。『ドラゴンスピリット』（一九八七年／ナムコ）とか。世界観も画面の背景も、何となく似ていると思いましたから。

**岩田**　最初の打ち合わせでも、『ドラゴンスピリット』の名前は出てましたね。ファンタジックなシューティングゲームとして、僕もよく遊んでいたゲームです。

——アーケードゲームでファンタジーというと、まずそのあたりのタイトルが思い浮かびますよね。

**並木**　やはり、僕ら自身がプレイヤーとして遊んでいた時に染み付いたイメージは、排除できないと思うんですよ。ただ、それを意識してそういう曲調に似せるのか、そうではなくて自分の糧として曲を作っていくのかという点で、作り方の意義も変わってくると思います。

——今回は、染み付いた経験たちが糧になったわけですね。

**並木**　僕自身も、遊びまくったゲーム小僧ですから（笑）。

**岩田**　個人的にシューティングゲームのお仕事はすごく久々で不安もあったんですけど、昔のシューティングに対するオマージュを意識した曲作りができて楽しかったですね。

——では最後に、『虫姫さま』をプレイしている読者皆さんに、メッセージを頂けますか？

**岩田**　フィギュアを見飽きたらCDを聴いてください！

**並木**　え、最後がそれでいいんですか!?

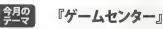
**岩田**　いや、ちゃんと言いますよ（笑）。これはアーケードゲームの音楽の宿命なんですが、ハードや環境の制約でプレイヤーの皆さんに伝えられなかった部分も、CDはクリアな音質ですから、ぜひサントラを買っていただいた方にはその辺も楽しんでいただければいいなと思います。

**並木**　今回はメカではなく、豊かな自然が舞台背景ということで、今までと少し違う曲調が出せたのが面白かったです。プレイヤーの皆さんも、ぜひ僕と同じく、『虫姫さま』の内容も、音楽も、ビジュアルも全部ひっくるめて楽しんでください。

今後も作り手とプレイヤーとで、アーケードゲームを盛り上げていきましょう！

（敬称略　5月12日　東京・杉並区高円寺　ベイシスケイプ事務所にて収録）

**岩田 匡治**（いわた まさはる）
幅広いジャンルのサウンドに才能を発揮し、現在はベイシスケイプに所属し各方面で活躍するベテラン作曲家。代表作は『疾風魔法大作戦』『ブラッディロア』など。

# ゲーマー用語の基礎知識

今月のテーマ 『ゲームセンター』

今月のテーマは、アーケードゲームの晴れ舞台であるゲームセンター。その中でも、時代やジャンルに縛られない基本的なワードを集めてみた。特に最近行き始めた人は、このページで造詣を深めよう。

# 街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

担当：伊勢猫＆C・LAN
イラスト：左折

**生まれるものと消えるもの、とどまるものと流れるもの。目まぐるしい進化の中で、表情と立ち位置を変えながら、30もの齢を重ねてきたゲームセンター。しかしその根底にあるものは不変である。開かれた空間であり、人をつなぐ場所である限り……。**

## ▼あ行▲

**インカム**【いんかむ】income
□業界

一つのタイトル、または一台の筐体の売り上げを指す。「今日の〜は○○円」など、単純に金額を指すことが多いが、最終的な〜の良し悪しは償却速度で決まる。大型筐体のように単価が高いものは、〜自体は高くても、利益を上げるには時間がかかる。しかも初速が良くても客離れが早ければ不良資産になってしまうため、オペレーターにとって、ハイリスクハイリターンな機械ともいえる。最近では『鉄拳5』がフル回転と言われている。営業時間、常に稼働していた状態の理論値の〜をたたき出したことで、中小オペレーターはうれしい悲鳴を上げている。

**インスト**【いんすと】instruction card
□業界□プレイヤー

ゲームの遊び方や操作方法などが書かれた説明書。通常は筐体の上部や内部に貼り付けられるようなチラシやカードの形態を取っており、これを見れば、とりあえずゲームの遊び方が分かる。だが、キャラクター数の多いタイトルや複雑なルールを持つタイトル、ネット対応タイトルなどが増加した近年は、〜だけでは説明し切れないケースも多い。そのため、従来のチラシ(フライヤー)タイプ以外にも、小冊子(ブローシャー)タイプのマニュアルを配布したり、Web上で展開するパターンも増えてきている。

## ▼か行▲

**ギャラリー**【ぎゃらりー】gallery
□プレイヤー

見物人の意味。観衆専用の設備が用意されていないニュアンスを内包し、総じて"立ち見"的な意味で使われる。不特定多数の人間が入れ替わりプレイするゲームセンターでは、ほとんどの客がプレイヤーと〜に別れるため、待ち時間などにだれしも〜としてプレイに見入った機会はあるはずだ。ただ、一切プレイせずに他人のプレイ内容にウンチクを垂れたり(解説クン)、近くで見たいがためにプレイヤーに接近し過ぎる(貼り付き)といった行為は、迷惑になるので控えよう。同じ場所に同じ目的で集まった同好の者同士、せっかくなら快適に過ごしたいものだ。

**筐体**【きょうたい】cabinet
□ハード

プレイヤーがゲームセンターでアーケードゲームを遊ぶ際、必ず触れることになる、モニターやコントロールパネルなどを含んだケースのこと。アーケードゲームでは、ビデオ(基板もの)用の汎用〜を指して使われ、ドライブや音ゲーなど、タイトル専用の形態を採っているものは大型〜、特殊〜と区別して使われる。ちなみに、前述のドライブなどや、近年増加したサテライトに分かれたネットワークゲームなども、多くは使い回しが効くように制作されており、広い意味では汎用〜といえるものもある。

**クレジット**【くれじっと】credit
□業界□プレイヤー

料金を入れることでゲーム内に計上しておく通貨単位で、ゲームを遊ぶたびに規定数を消費する。通常は100円で1〜だが、大型ものなどは1プレイに2〜以上が必要なこともある。"1クレ"、"2クレ"とも略される。難度の高いゲームは、1〜でのノーコンティニュークリアが一種のステイタスになるが、その行為はなぜか"1〜クリア"ではなく"1コインクリア"と表現されることが多い。黎明期から1プレイ100円を守ってきた業界の意地を感じさせる言葉であるが、使った〜を記録するICカードを筐体に挿したりかざしたりして、出店時に一括で〜を支払う業態も一部で導入され始めている。この方式は、100円単位の料金体系を打ち破れる可能性を秘めている。

**コミュニケーションノート**【こみゅにけーしょんのーと】comunication note
□プレイヤー

プレイヤー同士の交流を目的とした、店舗内に置かれているノート。来店客は、ゲーム情報の質疑応答や店舗への要望などを自由に書き込むことができる。ほか、イラストを描いたり、ハイスコアの申請を行なうためのノートもある。最近では『WCCF』などに代表される、カードを扱うタイトルが増加したため、トレード用ノートやトレード掲示板が〜の代わりに設置されている店舗も多い。

**コンパネ**【こんぱね】controll panel
□ハード

プレイヤーが操作する入力装置全体を指す言葉。レバー＋ボタンのイメージが強いが、専用コントローラやタッチパネルなどさまざまな形態がある。汎用ビデオゲームが減少傾向にある現在、操作形態の多様化は、今後ますます顕著になっていくと思われる。

**用語の種類** 用語の系統と分類表記：□業界□……オペレーターやメーカーなど、主にアーケードゲーム業界で使われる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□ハード□……筐体、基板などハードウェア全般に関する用語／□ソフト□……ソフト全般に関する用語／□システム□……ゲームシステムやプレイの形態に関する用語

# ゲー語のツボ

最近では、街のゲーセンでも目にする機会が多くなった、セガのヒット作『甲虫王者ムシキング』(2003年／セガ)。発売当初、2003年10月号の本誌でも企画記事として取り上げたタイトルだが、その筐体を見かけたり、評判を聞いたプレイヤーの数も増えたことだろう。とはいえ、キッズ向けの製品とあっては、気軽に手を出しづらいことも確か……。しかし発売から2年が経過した現在——小学生を中心に爆発的な人気を博し、確固とした地位を確立した。その人気は現在も衰えることを知らず、コミック化に続いて、2005年春からテレビアニメの放映まで開始!! まさに飛ぶ鳥を落とす勢いで、多彩なメディア展開とともに快進撃を続けてきた。

『甲虫王者ムシキング』は、社会現象となった『テトリス』、『バーチャファイター』シリーズに続く、まさにセガが生み出した"金の卵"といえるだろう。その特殊な営業形態もヒットを呼んだ要因の一つ。じつは開発元のセガによる筐体の無償レンタルとカードの販売が基本となっているので、この店舗側にリスクが少ない仕組みも功を奏して、ショッピングセンターの一機種から口コミで徐々に人気を拡大していった。現在では設置店舗も全国規模となって、大会スペース『ムシキングスタジアム』や『ムシキングワールド』の設置、運営まで大々的に執り行なわれている。

アーケード業界としては、低年齢層の獲得に成功した『甲虫王者ムシキング』の存在意義が計り知れない価値を持つ。その存在が呼び水となり、ひいてはゲーセンの未来を担っていく、新たな顧客を生み出す貴重な試金石となることを期待して止まない。

## 次号予告&質問・お便り募集

次号以降に掲載予定のキーワードは『パトコロ』、『カードゲーム』など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者には、抽選で図書カードをプレゼント)。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ!

**あて先は、**


**〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1**
**株式会社エンターブレイン**
**アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで**
**メールはscript@arcadiamagazine.comまで**


## ▼な行▲

**ネットワーク【ねっとわーく】network**
□ハード□システム

回線を経由して、複数の電算機器を接続。そこで構築された運用システムの総称。現在のアーケード業界においては、主にインターネット回線を介したサービス全般を指す。今でこそ当たり前となったが、20世紀末にセガが提唱した「エンターテイメント・ステージnet@」（2000年／セガ）が草分け的な存在。ここで得たノウハウの一部は、後のヒット作『バーチャファイター4』（2001年／SEGA-AM2／セガ）に継承。携帯電話との連動コンテンツ「VF.NET」の登場により、各メーカーがさまざまなサービス形態を模索してきた。そして昨年「ALL.Net」が実現。これはセガ、ナムコ、サミー三社が、共同で構築を推進している光ファイバーによるネットワーク技術基盤のこと。それまで各社別々に展開していたネットワークサービスを共通化することで、新しいサービスの提供が可能になった。そのALL.Netが『鉄拳5』（2004年／ナムコ）に採用されたことは記憶にも新しい。ちなみに、店舗内の筐体同士を通信ケーブルで繋いだ通信筐体システムは、ローカル～と呼ばれ、一般的に～とは区別される。

## ▼は行▲

**ハウスルール【はうするーる】house rule**
□業界□システム

その店舗内だけで適用される限定されたルールの俗称（類地方ルール）。広くは店舗内での「飲食禁止」やプレイ上のマナーを始めとして、対戦格闘ゲームにおける「ハメ禁止」までを含む店舗限定ルールのこと。ここ数年の大型マスゲーム増加によって、「プレイ回数による交代制を設ける」など、独自の追加ルールで営業するロケーションは増加傾向にある。その内容はさまざまなので、プレイ前に一読しておくことが重要。

**風営法【ふうえいほう】low of business affecting public morals**
□業界

「風俗営業の規制及び業務の適正化などに関する法律」の俗称（同風適法）。アーケード業界においては、85年に施行された「新風営法」を指す場合が多い。大まかな内容としては、今でこそ当たり前な「年齢に応じた入場時間の制限」、「0時で営業終了」などといった条項がある。当時の現役（≒三十路）ゲーマーにとっては、センセーショナルな一大事件だったが、今となっては年寄りの昔話。度重なる改訂を経て、徐々にだが緩和されているが、いまだゲームセンターの運営に適したものとは言い難い。

## ▼ま行▲

**マスゲーム【ますげーむ】massgame**
□業界□システム

「多人数が一団となって行なう体操やダンス、集団体操」を示した和製英語。アーケード業界では、ビンゴなどの場を囲む多人数参加タイプの機種全般を指し示す。メダルなどのジャンルにおける歴史は古いが『ダービーオーナーズクラブ』（1999年／ヒットメーカー／セガ）で定額制のビデオゲーム市場へ進出。現在のカードゲームブームを生み出すきっかけともなった。

**メンテナンス【めんてなんす】maintenance**
□業界□ハード

「維持、保守」を意味した単語。ゲーセンでは、筐体の状態を良好に保つ整備全般のことを指す（類メンテ）。プレイ環境に直結したレバーやボタンの状態はもちろんだが、画面や灰皿の清掃といった目に付きやすい部分も店舗のメンテナンス度合いを計るバロメータ。とはいえ、前記のコンパネ周りは消耗品でもあるので、調子が悪いからといって即断は禁物。むしろ、その状態を店舗側に告げた場合の対応をしっかりと見極めることの方が、店の良し悪しを見分けられる。

## ▼ら行▲

**両替機【りょうがえき】money exchanger**
□ハード

読んで字のごとく、高額紙幣を遊技に必要な硬貨やメダルに交換するためのマシン。一般的にプレイヤーの混乱を避けるため、硬貨両替とメダル両替を別々に設置するケースが多い。とはいえ設置スペースやレイアウトの都合上、双方を兼任している場合もあるので両替ミスには要注意。また、ほとんどの店舗で業務両替は営業妨害として禁止されているので、間違ってもプレイ以外を目的とした両替はしないように。

**ロケテスト【ろけてすと】location test**
□業界□ソフト

正式リリース前のタイトルを試験的に店舗へ設置、運営してデータを取るための市場テスト。原則として告知されないが、最近は告知して行なうことも多くなってきた。最終的なバランス調整用とインカム調査用に分けて行なわれるケースが多い。

**用語の種類** 記号表記の種類と意味：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

音楽コラム

# 4/4 たんたん どんどど

## 「いつも心に音楽を」

第二十五回
Text by SEIYAMA

「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを主演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、闘劇2004＆'05でのOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

読者の皆さん、ご機嫌いかが？　おかげさまで当コラムも、連載3年目に突入することと相なりました。これもひとえにアルカディアご愛読者の皆さん……の中でもほんの一握りと思われる、こんな稚拙な文章を辛抱強く読んでくださっている皆さんのおかげです。いやいや本当にありがとうございます。当面「連載終了」の予定も無さそうですので、今後ともよろしくお願いします……と、ごあいさつ終了。

ところで進入学のシーズンも過ぎ、皆さん新しい環境にはそろそろなじみましたか？　「5月病」とか、大丈夫ですか？　親元を離れた皆さん、ホームシックにはなっていませんか？　いまだにゴールデン・ウィークが継続したままの人は……と、専門学校の講師をしているゆえ、そんなことが気掛かりになってしまうSEIYAMAですよ。心配しつつも行きまっせで第25回。今回はいつもと違うレイアウトでおおくりします。

前回は譜例を用いて「ドミナント7thコード」の説明をしましたが、未来のクリエイターの皆さん、実践してみましたか？　けっこう「使えるワザ」なので、ぜひとも使ってみてくださいね（ただし「多用は禁物」ですが）。

で、この「ドミナント7thコード」の解説の中で「不安定な響きを持つ」なんて言ったと思いますが、まだまだあります、不安定な響きを持つものが。その最たるものがコチラ、「ディミニッシュコード」でしょう。

どうですか？　不安定この上無いですね。なんだか聴くと「不安」な気持ちになりませんか？　こう、モヤモヤ感というか、混沌とした感じというか……ね。なのでこのコードを分散させて、そんな場面転換のためのジングルとして使ったりします。例えば以下のようなカンジです。

昔どこぞの国営テレビ局の、子供向け理科系の番組で使われていたような気がします……って、最近の（若い）読者の皆さんには分からないでしょうね、きっと。

ともあれ、たったこれだけの音の配列で人間の心理に影響を及ぼすとは、ジングル恐るべし、そして音楽恐るべし、ですな。

いやしかし春ですねぇ。春はやっぱりメジャーなカンジですね。クラシックの楽曲でも、「春」にまつわるものは決まってメジャーですものね。つまり、春には「マイナー」は似合わない、と。ポカポカ陽気で、風もそよぎ、桜の花もピンク色、どれをとっても「メジャー感＝明るさ」を感じさせる要素満載ですね。というワケで、春色の服に身を包み、メジャー（長調）の曲を聴きながら出掛けましょう！

というところで、また次回。

pako

こんちわー。お外でイントアが板についてきました。格ゲーとか一切やらなくなってゲーセンからはずっと離れてたんですが、たまたまやったマジックアカデミーにハマッてお金が飛びます。知り合い二〜三人でやると、とても面白い。そしてお金が飛び(略)。ハラが減ったら寝ることで忘れる給料日前、その日数がドンドン伸びてます。じゃぁハラヘッたんで寝ます。グウ。

ホームページ「ハイパーソニックソウル」
アドレス:http://www.h6.dion.ne.jp/%7Epako/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

# 「クイズマジックアカデミー」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「KUROGETEI+」
アドレス:http://kuragesherbet.ifdef.jp/

みつき

はじめまして。ネットアイドル引継ぎました、五月病なりかけみつきです(ナニ)。『マジックアカデミー』はよく友達とゲーセンに行ったときに、ワイワイ騒ぎながら楽しくプレイしてます。が、今回は裏イベントとかあったらおもしろいかも！　という妄想を働かせたところ、裏＝ダーク＝ツギハギ＝人形っていう結果に(笑)。今年から創作中心にイベントにも参加する予定です。HPともどもお見かけしましたらどうぞよろしくお願いします。

次号予告　次号、曽我部先生＆高山先生登場！　テーマは「ビートマニアⅡDX」

# ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

## 雨でもゲーセン!?

春も終わり、6月に突入。梅雨で雨が多くなるこの季節。雨が降った休日の過ごし方が共通質問です。皆さんは雨が降ったら何をしますか？　やっぱりゲーセンに行く？

そして一部で人気の「房総ゲーセン狂騒曲」ですが、今回は拡大版でお送りします。終わったばかりの闘劇'05FINALの、裏側が語られています。

| 今回の共通質問 | 投稿者 | 山梨県 山根真一さん | 質問 | 雨が降った休日は、何をして過ごしますか？ |
|---|---|---|---|---|

彩京 開発部 よしだ

『閃光の輪舞』、リリのファイナル回転剣が面白いです。『メルブラ』、とりあえずパソコン版をやってみてます。あああー、『虫姫さま』パズルのロケテもうすぐだった(この号が出るころには終わってるかしら)。バブルマンジュース、面白そうなので飲んでみたり。『トリコロ』はこのごろ八重ちゃんがお気に入り。ドラブやーん。あ、でもミノっちがちょっといい感じー(^ ^)

http://www.x-nauts.com/

運が良ければ、ヴァナディールでお会いしましょう。

CAPCOM®

カプコン マーケティング部 テラ

ヤバイです……感動いたしました。何に感動したかって「闘劇」です。見事優勝を果たした選手、惜しくも敗れ去った選手たち、ありきたりですがどちらにも惜しみない拍手を贈りたい気持ちでイッパイです。どのタイトルも息詰まる闘いが展開され、私程度の腕前の人間でも大いに興奮いたしました。そして、こんな素晴らしい舞台を創り上げてくださったアルカディア様にも拍手!

出かける気満々だった時は、いじけてネットゲーを……。

AIKY

『ポチッとにゃ～』の対戦相手のレベルの合わせ方は、アタックモードの初級が目安になります。2分30秒を切ると、小気味良い戦いができるようになります。2分を切るとかなりハイレベルですね。1分30秒をコンスタントに切れると、マスタークラスですね。『ポチッとにゃ～』をマスターするには2分切りを目指してみてください。

by 仁井谷 正充

http://www.aiky.biz/

屋内派ですから、雨でも晴れでも同じですね。

TAITO®

タイトー 専属MC 松桐坊頭

今年、タイトー&『バトルギア』はD1グランプリに参戦中のチームA'PEXiと今村陽一選手を応援しているのをご存知ですか？　D1グランプリというのはドリフトの美しさを競うレースなんですが、機会があったらぜひ一度見てみてください。面白いですから、ホントに。そして今村選手のRX-7のボディに貼られた「バトルギア」のロゴを探してみてはいかが？

http://www.taito.co.jp/

近所のアミューズメント施設巡りかな。

(有)グレフ アキラ兄さん

『旋光の輪舞』お楽しみいただいていますでしょうか？　「CPUに勝てないよ～」という人も、ちょっと対B.O.S.S.モードのコツさえ覚えれば、何とかなると思いますので、頑張ってみてください!　そうすれば来月あたりに吉報をお届けできるかもしれません(?)。『アンダーディフィート』の続報は、もう少々お待ちください♪

http://www.grev.co.jp/

たまっている録画番組を見るorゲーム。

!f IDEA FACTORY

アイディア ファクトリー 広報

対戦格闘『スペクトラル VS ジェネレーション』がついに稼動開始～♪（されているはずッ……）個性的な登場キャラクターたちが自らの信念のために闘う姿は、プレイヤーを魅了すること間違い無し!　"時の封印"などの新システムも搭載しており、格闘ゲームファンの方にもお薦めですよ♪　さあ、お店へレッツゴー!!

http://www.ideaf.co.jp/

テレビ、寝る、テレビ、食べる、寝る、食べる、寝る……

タクミコーポレーション 伊勢田

先日オンラインRPGをプレイ中、ゲームで知り合った大学生の方とゲームの話をしていたところ、歴史的なPC「X68000」をまったく知らないと言われました。大学生の年ごろの方々は「X68000」を知らない世代なのかと激烈なショックを受け、涙で枕を濡らし、「もうオヤジなんだ……」と、再認識させられました。

http://www.takumi-net.co.jp/

たまっている映画DVDを見ます。

ケイブ 広報 K

お待たせしました!　ついに『鋳薔薇(いばら)』稼動です!　今月からスタートした攻略記事を読み込んで、ゲームセンターへ出動!!　テレサの高笑いがお出迎え致します(笑)。そういえばローズガーデンで一番人気はだれなのか気になるなぁ。ちなみにテレサファンの僕は、早く6面に挑みたいのですが、カスミが通してくれんとです。

http://www.cave.co.jp/

雨が降ろうと槍が降ろうと表に出るっ!!

Alfa System

(株)アルファ・システム NAOKI

韓国へ出張に来てから早くも2カ月がたつんですが、仕事が忙しいせいか、こっちの言葉を少しも勉強する暇がありません。なので、仕事場の人たちはおろか、お店の店員や近所のおばちゃんにまで日本語オンリーという生活です。さて、『式神Ⅲ』の開発は終盤に差し掛かってるはずですが、どうもまだ終わりが見えない模様。……泣。

http://www.alfasystem.net/

映画三昧か[illegible]三昧

TECMO

テクモ つっちー

Xbox Liveを使って『DOA Ultimate』の大会を4月に行なったんですが、そこで、今でも『DOA2』のイベントをファンが集まって開催しているという話を聞き、何だかうれしい気持ちでいっぱいになりました。とか言いつつ……次も家庭用だったりするんですが……(汗)。いや、うれしい気持ちは本当なんですってば～っ!

http://www.tecmo.co.jp

空想。

KONAMI

コナミ 宣伝部 中原

ほんっとに皆さまにはお待たせしてしまってゴメンナサイ!　『スリルドライブ3』が動き出しました、ガンガン飛ばしてください!!　私がプレイすると賠償金額が軽く1億超えちゃいますけど、もちろん少ないほうがいいんですからねっ!……下手だったらトラックなんか選ばなければいいのに、ついつい迫力を求めてしまんですよね。実際の運転は毎回ビクビクしながらアクセル踏んでます(>_<)

http://www.konami.co.jp/

道路が空くから車でお出かけ!

SNK プレイモア yuzuko

「NBC」と「サムライスピリッツ天下一剣客伝」のロケテも一段落したと思いきや、『THE KING OF FIGHTERS XI』ロケテ実施!!　こんなにインターバルが空いたにも関わらず、たくさんの方々が駆けつけてくださいました。どうもありがとうございます。スタッフ一同必死で開発していますので、どうぞお楽しみに!!　さて、もう少しすれば『NBC』も本格的に稼動です。こちらもどうぞよろしくお願いします。

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

睡眠

## 猿渡編集長の
# 房総ゲーセン狂騒曲

### 第十回 「六月のエアポートで」

**猿渡**「ついに闘劇'05 FINALが開催されました！」
**ぶっちゃけ先生**「ぶっちゃけ、かなり盛り上がったというか、どれも見どころたっぷりじゃったな」
**猿渡**「しかし、かなりバタついたことも事実」
**ぶっちゃけ先生**「確かに、イベントというのは見えない部分での苦労が多く、やってらんねーよってマジで思う事がしばしばなようじゃなぁ、ぶっちゃけ」
**猿渡**「いや、やってらんねーよってことは無いですよ。でも搬入時を始めとして水面下ではバタバタしてるものなんですよ」
**ぶっちゃけ先生**「では、今回は特別に闘劇'05 FINALで起こった"ぶっちゃけ裏話ベスト10"を発表しましょう！」
**猿渡**「そんなもん、やるわけないでしょ！」
**ぶっちゃけ先生**「けど、今回はなぜか穴埋め的にスペースが多いわけで、そのくらいやらないと話題が続かないと思うわけじゃよ、ぶっちゃけ」
**猿渡**「いや、E3ネタでも入れれば大丈夫でしょう。ほとんど関係無いけど……」

● ●

というわけで、一般には語られない闘劇'05 FINALにおける「ぶっちゃけ裏話」を送ろうと思う。とはいえ、これはあくまで闘劇事務局的な部分での話であり、実際にそれほど混とんとしていたことはあまりない。すでにこの規模のイベントは3回目であり、かなり慣れてきた部分もあるし。

まず、イベントの実態を説明しておこう。分かりやすい話をしてしまえば、イベント当日の出来栄えは、前日などのリハーサルがどれだけ余裕を持ってできたかに左右される。前日リハが準備不足だと、それが当日に跳ね返ってくるわけだ。

じゃ、一番大事な前日はどうだったか……といえば、それこそ大番狂わせ。「大会には魔物が住んでいる」とはまさにこのこと。その最たるものが『鉄拳5』の基板とコンパネなどのセッティング問題。

闘劇の機材は、そのほとんどが実行委員や協力店舗から借り入れている。しかし、基板やコンパネなどがすべてキレイにそろうわけもなく、かなり「持ち頼り」になっているのが事実だ。そうした状況故に「筐体はA店、基板はB店、コンパネはC店の物」なんて状況が起こりうる。最悪、前述にプラスして対戦ハーネスはD店、I/OボードはE店なんてことも過去には存在した。

そして今回の『鉄拳5』も似たような状況だったわけだが「NEW Virsus City」という筐体とシステム256を接続するには専用のハーネスが必要だったり、コンパネがDX版で「Net City」専用だったりと、普段は決してあり得ない組み合わせのセットアップが余儀なくされ、かなり難航したのだ。

それでもメンテナンス班の力量（力技？）によって、多少の時間はかかりつつもセッティングは無事完了。いや、考え方によっちゃ「不可能、お手上げ」といってもおかしくない状況だったからね。それを見事組み上げたことは素晴らしい働きだったといえるだろう。

しかし、そうした思わぬ状況に時間を割いてしまうと、本来やるべき各種チェックやリハーサルなどの時間が無くなってしまう。

今回は特に問題が無いだろう……と楽観的に考えていたが、やはり一筋縄ではいかないのがイベントの怖さ。

● ●

**猿渡**（以下**さわ**）「試合はどうでしたか？」
**ぶっちゃけ先生**（以下**ぶ**）「見てない試合があるから、何ともいえないんじゃよ、ぶっちゃけ」
**さわ**「自分も、ちょうど『バーチャ』の時にフランス代表チームと会合を開いていて、全然見てませんでした」
**ぶ**「今回の海外選手というのは、ぶっちゃけどうだったわけぇ？」
**さわ**「『ストⅢ 3rd』の当日予選で米国選手が勝ち上がるとか、『鉄拳5』で韓国選手が優勝するなど、見るべきところはあったかな、と」
**ぶ**「とはいえ、マジで"脅威"と感じたのは韓国くらいか？ ぶっちゃけ」
**さわ**「今回、決勝トーナメントまで進んだ外国人選手が少なかったですからね～」

● ●

海外選手の話題でいえば、闘劇の歴史としては初となる外国人選手（海外国代表選手）の優勝が挙げられるだろう。闘劇2003（第一回）で『KOF2002』の決勝まで韓国人選手が勝ち上がった過去はあるが、優勝は初めて。しかも、ある程度予想されていたというのだから、これからの日本人選手の奮起が見物といえるだろう。

また、今年からフランスを中心とする欧州連合（EU）も闘劇に正式加盟することになり、『KOF』『GGXX #RELOAD』、『カプコンファイティングジャム』、『SFⅢ 3rd』などへのエントリーがあった。まだテクニックレベルは微妙と言わざるを得ないが、こうした機会があることによって、思わぬ伏兵が出現する可能性もある。

そんな感じで幕を閉じた「闘劇'05」だが、当然、次回「闘劇'06」も構想中だ。その原動力となるような対戦格闘ゲーム専用ムック（DVD付き）も絶賛製作中。「すべての対戦格闘ゲーマーに捧げる本」って感じだね。夏にはリリースしたいと思っているので、楽しみにしていてほしい。

---

**namco** ナムコ 新井

新入学記念で撮りたいランキング第一位！ 新しい友達と撮りたいランキング第一位！ 衣替え記念に撮りたいランキング第一位！ 夏休み旅行記念に撮りたいランキング第一位！ 初ナンパ記念に撮りたいランキング第一位！ プチ家出記念に撮りたいランキング第一位！
「やっぱり、かちょうふうげつすりーだね！」

http://www.namco.co.jp

たまった録画番組を見ながら掃除してみる。

**BANPRESTO** バンプレスト デコ

はじめまして！ 新担当のデコです。ゴールデンウィークも終わってしまって仕事一筋の今日このごろ。早くお盆休みが来ないかな、と休みのことばかり考えてしまう私はダメ人間？ この時期は雨が多くてうんざりしてしまいますね。でも夏はすぐそこまで来てますよ！ あっ！ ダイエットしなくては……。お腹ポッコリしてますから～。

http://www.banpresto.co.jp/

ビデオを見たり、買い物に行きます。

**VISCO** ビスコ うまっち

5月に東京近郊の数カ所でロケテストが行なわれた『ロイヤルジョッキークラブ』はもうお試しいただけたでしょうか？ プログレッシブ機能もありますので、お見かけの際にはぜひ遊んでみてくださいね。このゲームは、実際の競馬同様の仕組みを構築しているので、正真正銘、貴方の予想の腕次第で儲かりますヨ！ ホント、インチキしてないんだって！ 信じてくれよ～。

http://www.visco.co.jp/

1R～最終まで家でIPAT投票（競馬）。

**Yuki Enterprise** 悠紀エンタープライズ 細渕

突然ですが、大人になると一日が短いな～とか思ったことありませんか？ いやはや、弊社もアーケード開発を手がけ始め、早2年も経過しようとしています。時とは早いものです（遠い目）。若年ながら多くの方からご声援頂き、感謝感激雨嵐！ 皆さんのご期待にそうべく、今後も頑張っていきますので、どうぞよろしくっ！

http://touryuumon.jp

[illegible]歳の娘とマジストップ心理戦！

**Warashi Inc.** 童 佐々木

『兎-野性の闘牌-ONLINE』鋭意制作中です！ 今回のビジュアル素材はほとんどが伊藤先生の描き下ろしとなっており、「兎」ファンにとっては「もうたまらん！」なものになっています！ キャラクターボイスも当然、新規収録です！ いっぱいしゃべります！ 専用のNESYS対応カードで、登録するとさらに楽しくなります！

http://www.warashi.co.jp

読書。

### メーカーさん＆質問大募集！

当コーナーでは、掲載にご協力いただける企業様を大募集しております。アーケードゲーム業界に関係している企業様であればOKです。「新作タイトルを宣伝したい」、「会社のことをアピールしたい」といった意気込みをお持ちの皆さま、ご連絡お待ちしております。

また、同時にゲームメーカーへの共通質問も募集しています。採用された方には図書カードをプレゼント。198ページに掲載されているあて先、もしくはメールアドレスまでお送りください。

※セガおよびセガ関連会社のコメントの掲載は見送らせていただきました。

マンガ:今井神

# 使って遊べる!! アルカディアクーポン

## ～梅雨の憂さ晴らしに～

今年もそろそろ、じめじめした梅雨がやってきます。こんなときは、アルカディアクーポンでお目当ての新作を無料でプレイして、憂さ晴らしして みてはいかが？

## アルカディアクーポンニュース

**今月の新店舗**

ネオジオボウル 仙台名取店(宮城)、アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(滋賀)、スーパーヒーロー倉吉店(鳥取)

**加盟店募集中!**

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

**みんなの意見を!**

読者の皆さんの、クーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒102-8431東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-3265-7340　■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

## 初めてクーポンを使用される方へ　～アルカディアクーポンの使い方～

● 下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、左ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。そのほかの注意事項に関しては、左ページの「クーポン使用上の注意」をご確認ください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 静岡県 | ミラクル藤枝 | 藤枝市築地547 | ☎054-643-7796 |
| 愛知県 | PLAY SEVEN | 尾西市開明字流64-1 | ☎0586-46-7228 |
| | アミューズメントプラザ マルシン | 刈谷市池田町4-83 | ☎0566-25-5001 |
| | おもしろランドAHAHA清洲店 | 西春日井郡清洲町字一場1240 | ☎052-401-6013 |
| | セガ・デポルテ | 名古屋市中区栄1-4-5 | ☎052-222-3920 |
| | セガ ワールド 一宮 | 一宮市音羽通り3-11-30 | ☎0586-23-5125 |
| | セガ ワールド 岡崎 | 岡崎市上地3-50-4 | ☎0564-58-8986 |
| | クラブ セガ 金山 | 名古屋市中区金山町1-19-2 | ☎052-323-0121 |
| | ハイテク セガ 豊田 | 豊田市深田町1-65-1 | ☎0565-26-6777 |
| | ラ・フィエスタ豊橋 | 豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1 | ☎0532-55-6088 |
| | 遊屋楽造22 | 一宮市島崎1-2-4 | ☎0586-75-6466 |
| | プレイハード 50 春日井店 | 春日井市不二ヶ丘1-36 | ☎0568-52-8240 |
| | プレイハードファイブオー名古屋店 | 名古屋市天白区八幡山1336 | ☎052-834-8620 |
| | ゲーム塾ワンダーランドAGC | 津島市蛭間町字桝田306-2 | ☎0567-22-2522 |
| | アミューズメントクラブ サムソン常滑店 | 常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F | ☎0569-34-6111 |
| 三重県 | ゲームランド おにごっこ | 松阪市日野町12 ベルタウン 2F | ☎0598-26-7055 |
| | セガ ワールド 生桑 | 四日市市生桑町字川原崎299-1 | ☎0593-32-9988 |
| 滋賀県 | セガ アリーナ 浜大津 | 大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F | ☎077-523-7015 |
| | セガ ワールド 甲西 | 甲賀郡甲西町夏見 ニツ橋356-1 | ☎0748-72-5822 |
| NEW! | アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ) | 滋賀県大津市今堅田2-39-22 | ☎077-573-7717 |
| 京都府 | ゲームスペース プラニー(フウキグループ) | 宇治市広野町西裏100 | ☎0774-43-9030 |
| | 西院コットンクラブ(フウキグループ) | 京都市左京区西院三蔵町12 | ☎075-595-1136 |
| | 下鴨ヒーロータウン(フウキグループ) | 左京区下鴨高木町46 | ☎075-712-4367 |
| | スーパーヒーロー山科(フウキグループ) | 京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F | ☎075-502-5765 |
| | セガ ワールド 六地蔵 | 京都市伏見区桃山町山ノ下32 | ☎075-603-3220 |
| 大阪府 | GAME Dino 家具団地店 | 牧方市長尾家具町1-7-7 | ☎072-867-7357 |
| | P.A天満店 | 大阪市北区天神橋4-9-5 | ☎06-6358-2068 |
| | アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ) | 茨木市宇野辺1-4-3 | ☎0726-23-7161 |
| | ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ) | 高槻市城北町2-11-2 | ☎0726-71-5123 |
| | 心斎橋ギーゴ | 大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 | ☎06-6213-8024 |
| | タウンスポット高槻店(フウキグループ) | 高槻市西冠3-1-3 | ☎0726-75-8530 |
| | チャレンジャー追手門店 | 茨木市西安威1-5-21 | ☎0726-43-4444 |
| | チャレンジャー関大前店 | 吹田市千里山東1-14-2 | ☎06-6389-8072 |
| | チャレンジャー堺東店 | 堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F | ☎0722-23-9915 |
| | チャレンジャー土居店 | 守口市土居町8-11 | ☎06-6994-7476 |
| | チャレンジャーブリブリランド | 吹田市千里山東1-10-3 | ☎06-6387-4396 |
| | ハイテクランド セガ アビオン | 大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F | ☎06-6645-7692 |
| | パラシオ高槻店 | 高槻市高槻町16-11 | ☎0726-84-7082 |
| | ファミリーガーデンパートⅡ | 大阪市西区九条1-11-6 | ☎06-6583-0732 |
| | ジョイランドタイトー天六 | 大阪市北区天神橋6-4-9 | ☎06-6351-1530 |
| | プレイシティキャロットなんば店 | 大阪市中央区難波3-6-17 | ☎06-6633-8030 |
| | GEME DINO 阪急茨木店 | 茨木市永代町5 | ☎072-631-5507 |
| | GAME PLAZA オレンジハウス | 大阪市東淀川区下新庄6-9-18 | ☎06-6326-1218 |
| | アミュージアム岸和田店 | 岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田 | ☎0724-33-9711 |
| | ビデオシティ リノ | 大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1 | ☎06-6345-6185 |
| | KO-HATSU(コーハツ) | 大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F | ☎06-6352-3007 |
| 兵庫県 | 三宮サンクス | 神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407 | ☎078-271-0335 |
| 奈良県 | ネオ ステーション | 大和高田市高砂町6-3 | ☎0745-25-1610 |
| | キャノンショット(フウキグループ) | 奈良市二条町2-4-14 | ☎0742-35-3208 |
| | プレイハード ファイブオー奈良店 | 生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F | ☎0745-32-7161 |
| 和歌山県 | K-CAT紀ノ川店 | 和歌山市湊1771-5 | ☎073-480-5111 |
| 鳥取県 NEW! | スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ) | 鳥取県倉吉市見日町633 | ☎0858-23-5255 |
| 島根県 | ゲームスポット ハロウィン | 出雲市渡橋町1211 | ☎0853-23-0731 |
| 岡山県 | 岡山ジョイポリス | 岡山市下石井2-10-1 | ☎086-232-8790 |
| | プレイハード ファイブオー岡山法界院店 | 岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F | ☎086-226-8411 |
| 広島県 | スペースV1可部店 | 広島市安佐北区可部南3-1-8 | ☎082-814-6116 |
| | スペースV1廿日市店 | 廿日市市本町4-23 | ☎0829-34-3311 |
| | プラボ五日市店 | 広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F | ☎082-921-8576 |
| | ブリッズ広島店 | 広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F | ☎082-222-8072 |
| 山口県 | セイタイトーメルクス店 | 山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内 | ☎083-923-1165 |
| 徳島県 | エンゼルランド 佐古店 | 徳島市佐古2-18-6 | ☎088-653-4758 |
| | ゲームセンターりんりん | 徳島市紺屋町21-4 | ☎088-624-4343 |
| 香川県 | ゲームステージ ビート | 高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F | ☎087-868-6007 |
| | セガ ワールド 高松 | 高松市勅使町字山王535 | ☎087-866-9526 |
| | マックスプラザ善通寺(フウキグループ) | 善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ | ☎0877-63-4333 |
| 福岡県 | MAHODO(マホードー) | 北九州市八幡西区折尾1-12-14 | ☎093-695-0632 |
| | アカトンボ産大前店(※2) | 福岡市東区松香台2-2-2 | ☎092-662-8705 |
| | アカトンボ西新店(※2) | 福岡市早良区西新4-7-7 | ☎092-844-6553 |
| | スーパーアカトンボ香椎店(※2) | 福岡市東区香椎駅前1-10-10 | ☎092-682-0555 |
| | トンボ大橋駅前店(※2) | 福岡市南区大橋1-9-1 | ☎092-553-1081 |
| | ハイテク セガ 七隈 | 福岡市城南区七隈8-4-8 | ☎092-861-4856 |
| | セガ ワールド 多の津 | 福岡市東区多の津3-6-18 | ☎092-612-7094 |
| | Amuplats 天神 | 福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F | ☎092-737-5500 |
| 佐賀県 | ゲームナイスデイ | 佐賀市本庄町大字本庄506-9 | ☎0952-25-4448 |
| | プレイハウスアスカ | 伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F | ☎0955-23-2895 |
| 長崎県 | セガ ワールド 大村 | 大村市古賀島町383-1 | ☎0957-50-2555 |
| 熊本県 | セガ マービィー | 熊本市春日3-15-1 | ☎096-351-6229 |
| 大分県 | アミューズメントスペース31 | 大分市皆春100-2 | ☎097-523-5060 |
| | セガ ワールド 中津(※3) | 中津市沖代町1-2-16 | ☎0979-22-7833 |
| | ドリームワールド | 大分市大在中央2-8-3 | ☎097-593-5224 |
| | プラット中津店 | 中津市東本町4-3 | ☎097-927-1255 |
| | ファイブオー別府店 | 別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F | ☎0977-25-7812 |
| 宮崎県 | JR宮崎フレスタby SEGA | 宮崎市錦町107-4 | ☎0985-26-7589 |
| 鹿児島県 | スーパーゲーム チャレンジ | 鹿児島県鹿児島市中央町22-4 | ☎099-257-0214 |
| 沖縄県 | TSUTAYA内間店 | 浦添市宮城5-1-1 | ☎098-875-8588 |
| | アミュージアム ネーブルカデナ店 | 嘉手納町兼久 372 | ☎098-956-3409 |

※2:**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3:**セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

## 加盟店ピックアップ!! Vol.26

### 愛知県 ラ・フィエスタ豊橋

**アクセス**
豊橋駅東口より徒歩5分。ときわ通りを入って右にある、コムロード隣の階段を降りた先の地下一階にあります。

**営業時間**
10:00～22:00

**対応ゲーム**
プリクラ以外の全ゲームです。スタンプ1個につき1コイン分のクレジットです。

**スタッフより**
格ゲーが盛り上がっています！ 闘劇に出場したスタッフに、アルカディアクーポンで挑んでみませんか?

### 鳥取県 スーパーヒーロー倉吉店

**アクセス**
国道179号線沿いのパチンコUFOと、ENEOSが目印です。

**営業時間**
10:00～27:00(土・祝前日は29:00まで)

**対応ゲーム**
全台が対応しています。スタンプ1個につき、1クレジットのサービスです。

**スタッフより**
店内は充実したラインナップです。大会などのイベントを毎月実施しておりますので、ぜひお越しください。

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

### ●アルカディアクーポン加盟店一覧

| 都道府県 | 店名 | 住所 | 電話 |
|---|---|---|---|
| 北海道 | アミューズメントファクトリー | 旭川市6条7丁目 | ☎0166-24-5077 |
| | クラブ セガ 札幌 | 札幌市中央区南5条西4-7 | ☎011-512-1868 |
| | スガイ北24店 | 札幌市北区北23条西4-2-39 | ☎011-757-8540 |
| | ヒートアップ | 北見市北4条西3丁目 タニイビル1F | ☎0157-26-4485 |
| 青森県 | ファイターズ K-ONE八戸店 | 八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 | ☎0178-24-9911 |
| 岩手県 | ハイテク セガ 盛岡 | 盛岡市大通2-6-11 | ☎019-623-2562 |
| 宮城県 | ナムコ プラボ仙台泉店 | 仙台市泉区松森字上河原1-1 | ☎022-773-4171 |
| | ハイテク セガ 仙台 | 仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1 | ☎022-267-1834 |
| NEW! | ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ) | 宮城県名取市飯野坂字土城堀143 | ☎022-383-1811 |
| 秋田県 | ハイテク セガ 秋田 | 秋田市東通7-4-5 | ☎018-837-5041 |
| 山形県 | カレッジスクエア | 山形市小白川町1-1-7 | ☎023-624-3344 |
| 福島県 | ハイテクランド セガ 郡山 | 郡山市西ノ内2-11-40 | ☎024-939-1411 |
| 茨城県 | ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ | ひたちなか市東大島2-11-11 | ☎029-274-4124 |
| | プレビジョイカム常陸大宮店 | 茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818 | ☎0295-52-4444 |
| 栃木県 | 宇都宮ビットイン | 宇都宮市越戸3-14-3 | ☎028-661-6917 |
| 群馬県 | アミュージアム前橋店 | 前橋市国領町2-200-6 | ☎027-237-4234 |
| | エスペランサ高崎 | 高崎市飯塚町370-1 | ☎027-364-8183 |
| | THE 3RD PLANET高崎店 | 群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内 | ☎027-310-6611 |
| | セイタイトー新前橋店 | 前橋市小相木町558 | ☎027-255-6830 |
| | セガ ワールド 伊勢崎 | 伊勢崎市大正寺町115-1 | ☎0270-32-9775 |
| | セイタイトー前橋店 | 高崎市中尾町1351-1 | ☎027-255-0500 |
| | セガ ワールド 渋川 | 渋川市有馬字中井187 | ☎0279-23-3810 |
| 埼玉県 | HAP'1 GAME Citta UNO | さいたま市田島8-2-12 | ☎048-844-8868 |
| | HAP'1 GAME Citta' | さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 | ☎048-837-8021 |
| | キャロム川越 | 川越市神明町60-13 | ☎049-223-8522 |
| | デイトナⅢ | 川口市芝新町4-30 星野ビルB1 | ☎048-269-8119 |
| 千葉県 | DEEP | 習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F | ☎047-493-7537 |
| | アミューズメントエース津田沼店 | 船橋市前原西2-15-1 | ☎047-475-8918 |
| | ゲームセンターB-1 | 柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 | ☎0471-44-5597 |
| | ゲームフジ船橋店 | 船橋市本町4-40-1 | ☎047-425-6393 |
| | ハイテク セガ 柏 | 柏市柏1-1-11 丸井ビルB1 | ☎0471-63-9844 |
| | テクモピア行徳店 | 市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1～2F | ☎047-395-1119 |
| | ファンファン船橋店 | 船橋市本町4-5-27 | ☎047-425-9800 |
| 東京都 | GAME-NEWTON | 板橋区志村3-24-3 1F | ☎03-3558-9766 |
| | アムネット五反田店 | 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル | ☎03-3495-2183 |
| | アメニティワールド エンデバー | 多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F | ☎042-389-3461 |
| | 池袋プレイランドラスベガス | 豊島区西池袋1-22-4 | ☎03-3982-1817 |
| | クラブ セガ 秋葉原 | 千代田区外神田1-10-9 | ☎03-5256-8123 |
| | ゲームスタジオ キューブ | 板橋区赤塚2-2-18 | ☎03-3554-2261 |
| | アドアーズ サンシャイン店(※1) | 豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F | ☎03-3971-9601 |
| | アドアーズ 渋谷店(※1) | 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F | ☎03-3496-5856 |
| | アドアーズ ミラノ店(※1) | 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F | ☎03-3200-0884 |
| | アドアーズ 八王子店(※1) | 八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F | ☎0426-48-1288 |
| | 新宿第一店ゲームオスロー | 新宿区歌舞伎町1-22-7 | ☎03-3209-5517 |
| | 立川ゲームオスロー5 | 立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F | ☎042-529-7837 |
| | トライアミューズメントタワー | 千代田区外神田4-3-10 | ☎03-5295-2345 |
| | ハイテクランド セガ 渋谷 | 渋谷区渋谷1-14-14 | ☎03-3409-4737 |
| | 原宿ゲームダブルエックス | 渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F | ☎03-3405-4379 |
| | ビートライブ | 町田市森野1-37-8 今村ビルB1 | ☎042-710-0508 |
| | プレイランド ビックチェリー 羽村店 | 羽村市五ノ神4-14-5 | ☎042-579-4603 |
| | プレイランドチェリー 一橋学園店 | 小平市学園西町2-13-1 | ☎042-344-7741 |
| | 池袋ギーゴ | 豊島区東池袋1-21-1 | ☎03-3981-6906 |
| | アミューズメントスペース トレジャーアイランド | 練馬区高野台2-5-11 | ☎03-3904-2010 |
| | アミュージアム大泉店 | 練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F | ☎03-5933-2041 |
| | アミュージアムOSC店 | 練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F | ☎03-5933-0880 |
| | プレイランド ビッグ 東福生店 | 福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F | ☎042-553-7578 |
| | ゲームセンター リノ | 東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1 | ☎03-3561-1261 |
| 神奈川県 | AMワールドフロンティア三ツ境店 | 横浜市瀬谷区三ツ境6-1 | ☎045-365-1103 |
| | MUTHOS(ムトス)綾瀬店 | 綾瀬市大上1-8-15 | ☎046-770-9178 |
| | MUTHOS(ムトス)イースト | 座間市ひばりヶ丘4-605-2 | ☎046-257-2413 |
| | MUTHOS(ムトス)相模原店 | 相模原市中央2-1-5 | ☎042-776-5001 |
| | ゲームプラザニューヨーク大船 | 鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F | ☎0467-44-0027 |
| | ハイテクランド セガ ブリーズ | 横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル | ☎045-313-6435 |
| | プレイシティキャロット横浜店 | 横浜市西区南幸1-2-7 | ☎045-314-7778 |
| | ナムコ ハマボール店 | 横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内 | ☎045-320-9291 |
| | テクモピア 向ケ丘遊園店 | 川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F | ☎044-900-8701 |
| | プレイシティキャロット 伊勢佐木町店 | 横浜市中区伊勢佐木町3-95 | ☎045-252-1164 |
| 新潟県 | J-LAND | 新潟市万代1-1-22 | ☎025-241-2149 |
| | ゲームメイト | 新潟市花園1-1-1 | ☎025-248-2163 |
| | タイトーイン古町店 | 新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F | ☎025-224-4838 |
| | タカラ島古町店 | 新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F | ☎025-222-5375 |
| | アミュージアム 上越店 | 上越市下門前薬島810-1 | ☎0255-45-2608 |
| | ハロータイトー新発田店 | 新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内 | ☎0254-26-7877 |
| 富山県 | プレイランド 掛尾 | 富山市上袋732-2 | ☎076-424-7543 |
| | セガ ワールド 豊田 | 富山市豊田町1-21-4 | ☎076-444-9333 |
| 石川県 | P.A七尾店 | 七尾市藤野町ロ－38 ナッピーモール内 | ☎0767-53-6517 |
| 山梨県 | アベニュー北口店 | 甲府市北口2-9-11 | ☎055-254-9565 |
| 長野県 | アミューズメントパークNASA | 長野市高田五反田1720 | ☎026-228-7434 |
| | セガ ワールド 豊科 | 南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 | ☎0263-73-6767 |
| | レジャーランド小諸店 AQUA | 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F | ☎0267-25-0313 |
| 岐阜県 | 岐阜ギーゴ | 岐阜市日ノ出町2-20 | ☎058-264-3130 |
| | セガ ワールド 高山 | 高山市上岡本町7-7 | ☎0577-35-5077 |
| | 遊屋楽造 | 羽島市竹鼻町狐穴448-1 | ☎058-393-3979 |
| 静岡県 | GAME USA | 焼津市石津港町2-4 | ☎054-624-5237 |
| | the 3-RD PLANET ALADDIN | 富士市永田町2-99 | ☎0545-57-7777 |
| | the 3-RD PLANET静波 | 榛原郡榛原町細江2146 | ☎0548-22-7660 |
| | ゲームコンドル駒形本店 | 静岡市駒形通り1-1-33 | ☎054-253-0161 |
| | セガ ワールド 静岡 | 静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F | ☎054-252-3591 |
| | セガ ワールド 藤枝駅南 | 静岡県藤枝市田沼1-17-31 | ☎054-636-4416 |
| | ハイテクランド 宝塚 | 沼津市大手町5-9-20 B1 | ☎0559-62-5903 |
| | ブリッズ南浜松店 | 浜松市新橋町 1956 | ☎053-442-7235 |
| | ミラクル静岡店 | 静岡市西中原1-7-20 | ☎054-284-0099 |
| | the 3-RD PLANET OZ | 浜松市宮竹町322-1 | ☎053-466-3387 |

※1：アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

# ゲームセンターイベントリスト

## 雨にも負けず、梅雨にも負けず……？

今月は闘劇を終えてますます勢い盛んな『鉄拳5』の2on2&組み手イベントを始め、ユーザー主催のギタドライベント、稼働から少し時間が経って、自分の対戦スタイルが確立するころであろう『旋光の輪舞』のイベントなどをピックアップ！気になるイベントがあったら、積極的に遠征してみよう！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

打倒アルカディア!!

## CUE2店合同の『鉄拳5』大会開催！　「鉄拳神」を倒せ！

**闘劇の熱気さめやらぬ『鉄拳5』の2on2と組み手イベントが開催されるぞ！**
**「垂れ」＆「ミシマスター」のアルカディアライターチームを敗るのはキミだ!!**

**CUE彦根&奈良店合同イベント**
**鉄拳5 CUE 拳闘最強タッグ決定戦！**
**～打倒！　アルカディアチーム！～**
**2005年6月18日（土）、19日（日）**

**開催場所**

**6/18（土）**
アミューズメントCUE 奈良店
奈良県奈良市三条町478-1
お問い合わせ：0742-25-5115
HPアドレス：http://www.am-cue.com/nara/

**6/19（日）**
アミューズメントCUE 彦根店
滋賀県彦根市西沼波町166
お問い合わせ：0749-21-0073
HPアドレス：http://www.am-cue.com/

**ゲスト（6/18、6/19共通）**
垂れ、ミシマスター

**スケジュール**
6/18（土）　アミューズメントCUE 奈良店
第1部（団体戦）：16:00（15:45に参加受付締切）
第2部（組み手）：19:00開始予定
6/19（日）　アミューズメントCUE 彦根店
第1部（団体戦）：15:00（14:45に参加受付締切）
第2部（組み手）：18:00開始予定

**参加費（6/18、6/19共通）**
第1部：1チーム200円（一人100円）
第2部：一人100円

**参加方法（6/18、6/19共通）**
当日、現地にて参加受付（第2部のみ）
※第2部の組み手に関しては、第1部終了後、抽選券を配布予定

**レギュレーション（6/18、6/19共通）**
2on2（団体戦）
チーム内同キャラは禁止
使用キャラクターの途中変更不可
予選リーグ制&決勝トーナメント制
※参加人数により方式が異なる場合があります。予めご了承ください。

6/25　13:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆エントリー受付は23日まで
※すべて参加費一人100円、開始30分前までに集合

**★TRF＠メイドゲーセン**
中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ 4F 412-2　☎03-3389-7166
http://trftrf.com/

6/5　15:00 餓狼伝説SP 大会
◆トーナメント制、参加費100円
6/18　15:00 メルティブラッド 大会
◆キャラは猫アルク限定、シングル戦
6月中　19:00 SFⅢ 3rd 大会
◆トーナメント制、参加無料
毎週月曜　19:00 チョコベーダー 対戦会
◆参加無料
毎週火曜　終日 ランブル2連勝記録会&旋光の輪舞対戦会
毎週水曜　16:00 レディースサービスデー
◆サービス内容の詳細はHPにて、閉店まで
毎週木曜　19:00 SFⅢ 3rd フリープレイ
◆参加費300円、閉店まで
毎週金曜　19:00 メルティブラッド 大会
◆定員32名
毎週金曜　終日 SFⅢ 3rd サービスデー
◆SFⅢ 3rdが終日50円2クレジット設定

### 神奈川県

**★ゲームファンタジア 茅ヶ崎店**
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F　☎0467-87-8802
http://www.adores.co.jp/

6/11　19:30 Zガンダム DX 2on2
◆参加無料、定員16チーム

6/25　17:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円

### 東京都

**★ゲーム ニュートン**
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

6/11　19:00 SFⅢ 3rd ランバト
6/25　19:00 SFⅢ 3rd ランバト

**★ゲームラビリンス**
練馬区北町2-36-24　☎03-3935-8022

6/11　17:00 メルティブラッド 大会
6/18　17:00 Zガンダム DX 2on2
6/25　17:00 GGXX #RELOAD 大会
※大会はすべて当日受付、参加費100円

**★ル・モンドパート2**
江東区亀戸3-15-5　☎03-3638-4056

6/26　15:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆ゲーム中に登場する有名プロと直接店内対戦

**★石神井公園 駅前センター**
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F　☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

6/5　15:00 KOF 2002 2on2
◆キャラ固定
6/11　18:00 メルティブラッド 2on2
◆チーム内同キャラ禁止、猫アルク使用可
6/12　15:00 KOF NEOWAVE 2on2
◆チーム内同キャラ禁止、カード使用可、キャラ固定
6/18　19:00 鉄拳5 2on2
◆チーム内同キャラ禁止、キャラ固定

**★ゲームセンター リンリン**
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
http://wwww5f.biglobe.nejp/guntama/musi

6/11　19:00 バカバカSP 大会
6/18　18:00 メルティブラッド 大会
6/25　19:00 バカバカ2 大会
毎週土曜　20:00 GGXX #RELOAD 大会
※すべて当日受付のみ、参加無料

### 千葉県

**★ゲームチャリオット五井店**
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

6/4　18:00 メルティブラッド ランバト
6/11　18:00 GGXX #RELOAD ランバト
6/18　18:00 メルティブラッド ランダムプレイヤーバトル
◆2on2か3on3かは参加人数次第
6/25　18:00 GGXX #RELOAD ランバト
※すべて参加無料

**★メッセ102 四街道店**
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F　☎043-424-6070

6/4　17:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
6/10　19:00 SFⅢ 3rd 大会
◆参加無料
6/11　17:00 メルティブラッド 大会
◆参加無料
6/17　19:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加無料
6/18　17:00 カオスブレイカー 大会
◆参加無料

## 北海道・東北

### 宮城県

**★アミューズメントパークアクライム／ゲームパラダイス パインズ**
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1　☎022-375-9908（アクライム）
☎022-374-4781（パインズ）

6/19　17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加無料

## 関東

### 茨城県

**★桜の牧 アミューズパーク**
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/

6/4　20:00 鉄拳5 大会
6/11　22:00 VF4 FT 大会
6/18　20:00 鉄拳5 ランダム2on2
◆相方は当日決定。参加人数により、シングル戦に変更の場合あり
6/25　20:00 KOF'98 大会

### 栃木県

**★ケアンズ**
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100

6/5　17:00 メルティブラッド 大会
6/12　16:00 鉄拳5 大会
◆トーナメント制
6/19　17:00 メルティブラッド 大会
※詳細は店舗にて

### 埼玉県

**★埼玉ポピー**
岩槻市城町1-7-43 アトラスビル　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/popy3/

6/4　17:00 メルティブラッド 3on3
◆16:00よりエントリー開始
6/5　17:00 VF4 FT 3on3
◆VFR公式、16:00より受付、一定数に満たない場合はシングル戦
6/11　21:30 鉄拳5 3on3
◆21:00よりエントリー開始
6/18　17:00 VF4 FT 3on3
◆VFR公式、16:00より受付、一定数に満たない場合はシングル戦
6/19　17:00 KOF 2002 ランバト
◆16:00よりエントリー開始
6/26　9:00 VF4 FT VFRカップ戦
◆事前のネットエントリー必須、当日の受付確認は朝8:00から



location@arcadiamagazine.com

6/12 17:00 beatmaniaⅡDX 大会
6/18 18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
6/19 17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆3本先取制
6/25 17:00 メルティブラッド 大会
6/26 17:00 beatmaniaⅡDX 大会
※詳細は店舗にて

**★ゲームプラザ OKAⅢ**
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
6/8 21:00 三国志大戦 大会
6/9 19:00 メルティブラッド 大会
6/14 20:00 ギターフリークスV 大会
6/15 21:00 Quest of D タイムアタック大会
6/22 21:00 三国志大戦 大会
6/23 19:00 ランブルフィッシュ 2 大会
6/29 21:00 Quest of D タイムアタック大会
毎週土曜 21:00 WCCF 大会
※詳細は店舗にて

**★ゲームプラザ VIP 茨木店**
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎0726-33-4818
6/4 18:00 メルティブラッド 大会
6/5 15:00 ランブルフィッシュ 2 大会
6/11 18:00 カプエス2 大会
6/12 15:00 SFⅢ 3rd 大会
6/18 18:00 GGXX #RELOAD 大会
6/19 15:00 鉄拳5 大会
6/25 18:00 月華の剣士2 大会
6/26 15:00 ストZERO3 大会
※すべて参加無料、詳細は店舗にて

6/23 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
6/26 14:00 鉄拳5 3on3
◆チーム内同キャラ禁止

**★下鴨ヒーロータウン**
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
6/3 25:00 鉄拳5 大会
6/5 15:00 メルティブラッド 大会
6/12 15:00 Zガンダム DX 大会
6/17 25:00 鉄拳5 大会
6/19 15:00 ランブルフィッシュ 2 大会
6/26 15:00 Zガンダム DX 大会
※詳細は店舗にて

## 大阪府

**★アミューズメントパーク エルロフト**
茨木市宇野辺1-4-3 0726-23-7161
6/5 19:00 湾岸ミッドナイト2 大会
6/12 19:00 クイズマジックアカデミー 2 大会
6/19 19:00 頭文字D Ver.3 大会
6/26 19:00 バトルクライマックス!2 大会
毎週土曜 25:00 WCCF 大会
毎週土曜 25:00 VF4 FT 大会
※詳細は店舗にて

**★ゲームディーノ 阪急茨木店**
茨木市永代町5 ソシオビル B1 ☎072-631-5507
6/4 8:30~24:00 メルティブラッド フリープレイ
◆参加費一人500円
6/4 18:00 鉄拳5 大会
◆3本先取制
6/5 17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆3本先取制
6/11 17:00 メルティブラッド 大会

## ギタドラ大会開催！ 熱い演奏を見せつけろ！

ここではユーザー主催のギタドラVのイベントをピックアップ！
エントリーの締切が近いので、ギタドラプレイヤーは要チェックだ！

### 第2回サウザンドワンギタドラ大会

**開催場所、日時**
2005年6月5日(日) 13:00~
アイリン夢空間　岐阜県瑞穂市稲里635
店舗に関するお問い合わせ:058-327-0218

**参加費**
ギター部門:一人100円　ドラム部門:一人100円

**参加方法**
・ホームページのエントリー用掲示板によるエントリー
http://www.freepe.jp/i.cgi?1001event
(TOPページ→大会関連専門ページ→サウザンドワンギタドラ大会エントリー)
・メールによるエントリー
参加部門と参加メンバーを明記の上、メールの件名を「エントリー」にして
black.sigematsu.gd-v@docomo.ne.jpまで送信
※ともに受付は6/4まで

**当イベントに関するお問い合わせ先**
black.sigematsu.gd-v@docomo.ne.jp

**レギュレーション**
・最大3人で組むチームトーナメント制
(一人でも参加可能、二人以上の場合はリーダーを決めること)
・各チーム(または個人)にライフポイント2点が与えられます。負け、もしくは引き分けで1点失います。相手(チーム)のライフポイントを先に0にできれば勝利です。
・自分(のチーム)のライフポイントが0になるまでは、だれが何回闘ってもO.K.です。

☆そのほかルールの詳細は、http://www.freepe.jp/i.cgi?1001event にてご確認ください。

6/25 21:00 KOF 2002 大会
◆キャラ変更可
毎週木曜 21:00 KOF 2002 ランバト
◆詳細に関しては、http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=goddesshp2 を参照

## 愛知県

**★小牧メトロポリス**
小牧市間々片山181 ☎0568-71-0005
6/11 16:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
ゲーム中に登場する有名プロと直接店内対戦

## 滋賀県

**★アミューズメントジャングルクラブ 堅田店**
大津市今堅田2-39-22 ☎077-573-7717
6/4 14:00 MJ2 大会
6/5 10:00 三国志大戦 大会
◆参加費300円、君主カード必須
6/5 15:00 ランブルフィッシュ 2 大会
6/11 15:00 メルティブラッド 大会
6/12 10:00 三国志大戦 大会
◆参加費300円、君主カード必須
6/18 15:00 GGXX #RELOAD 大会
6/19 10:00 三国志大戦 大会
◆参加費300円、君主カード必須
6/19 15:00 Zガンダム DX 2on2
◆エントリーは二人1組
6/25 15:00 WCCF 大会
◆カード必須
6/26 10:00 三国志大戦 大会
◆参加費300円、君主カード必須
6/26 15:00 ドラゴンクロニクル 大会

**★AMUSEMENT CUE 彦根店**
彦根市西沼波町166 ☎0749-21-0073
http://www.am-cue.com/
6/19 15:00 鉄拳5 2on2
◆ゲストに垂れ、ミシマスターを招待、18:00より組み手を実施予定、詳細はP186のカコミ参照

## 京都府

**★ゲームスペース ブラニー**
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
6/11 20:00 メルティブラッド 大会
6/18 20:00 鉄拳5 大会
6/25 20:00 VF4 FT 大会
※詳細は店頭にて

**★ネオアミューズメントスペース a-cho**
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A Breakビル 2F ☎075-603 3220
http://www.a-cho.com/
6/4 19:00 VF4 FT 3on3ランバト
6/5 13:00 メルティブラッド 大会
6/9 19:00 GGXX #RELOAD ランバト
6/11 16:00 クイズマジックアカデミー 2 ランバト
6/11 17:00 ストⅡX 地方対抗戦関西予選
6/12 13:00 アヴァロンの鍵 弐 ランバト
◆参加費500円
6/12 15:00 ストZERO3 2on2ランバト
6/18 17:00 SFⅢ 3rd ランバト
6/19 12:00 GGXX #RELOAD ランバト3周年記念3on3
◆チーム内同キャラ禁止、受付はWEBエントリーのみ

## 新潟県

**★ゲームセンター テクノポリス**
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html
6/5 18:30 メルティブラッド 大会
◆3本先取制、その他工場出荷設定
6/12 19:30 鉄拳5 2on2
◆相方は当日ランダムで決定、そのほかは闘劇'05ルールに準ずる
6/26 18:30 KOF 98&2002 大会
◆SNK形式のボタン配置で開催
※すべて当日エントリーのみ、参加費100円

**★ゲームセンター GLAD**
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
6/4 15:00 GGXX #RELOAD レディース大会
◆女性限定
6/14 21:00 鉄拳5 大会
6/19 14:00 ランブルフィッシュ 2 大会

**★プレイハウス エリナ**
新潟市津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www15.ocn.ne.jp/~erina/
6/25 19:00 湾岸ミッドナイト2 大会
◆参加費100円、トーナメント制、使用車種は800馬力限定

**★Amusement Stage POPY**
新潟市山二ツ649-1 ☎025-286-0763
http://www.popy.tv
6/3 20:00 GGXX #RELOAD 大会
6/4 21:00 VF4 FT 大会
◆VFR公式ポイントランキング
6/11 21:00 VF4 FT 大会
◆VFR公式ポイントランキング
6/12 15:00 メルティブラッド 大会
6/17 20:00 GGXX #RELOAD 大会
6/18 21:00 ハイパーストⅡ 大会
6/25 21:00 VF4 FT 大会
※大会はすべて当日の開始1時間前から受付開始、参加費100円、詳細は店頭、またはホームページにて

## 富山県

**★アミューズメント アズプレス**
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
6/4 21:00 リアルバウト餓狼伝説2 3on3
6/5 21:00 ストⅡX 対戦会
6/11 21:00 スーパーマッスルボマー 大会
6/12 21:00 真サムライスピリッツ 大会
6/18 21:00 リアルバウト餓狼伝説2 3on3
6/19 21:00 竜虎の拳2 大会
6/25 21:00 スーパーマッスルボマー 大会
6/26 21:00 ワールドヒーローズ2 大会
※詳しくは店頭またはHP参照

**★アミューズランド ガディス**
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
6/4 21:00 KOF'98&KOF 2000 3on3
◆5キャラ選択制
6/11 21:00 KOF 2002 3on3
◆5キャラ選択制
6/18 21:00 SFⅢ 3rd 大会
◆キャラ変更可

## 『旋光の輪舞』のイベントをピックアップ！

稼働開始から一カ月が過ぎようとしている『旋光の輪舞』。今月号でも徹底攻略しているので、そろそろアルカディアを片手に大会に参加してみてはいかが？　大会はまだちょっと……という君はフリープレイ方式の対戦会でみっちり対戦経験を積んでみるのがいいかも。

### 『旋光の輪舞』イベント開催店舗

| 開催日 | 時間 | 開催店舗 | 住所 | 電話番号 |
|---|---|---|---|---|
| 6/11 | 15:00 | KO-HATSU（コーハツ） | 大阪府大阪市北区天神橋22-21_コーハツビル_1F | 06-6352-3007 |
| 6/18 | 19:00 | MAHODO（マホードー） | 福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 | 093-695-0632 |
| 6/25 | 15:00 | KO-HATSU（コーハツ） | 大阪府大阪市北区天神橋22-21_コーハツビル_1F | 06-6352-3007 |
| ※ 毎週火曜 | 終日 | TRF＠メイドゲーセン | 東京都中野区中野5-52-15_中野ブロードウェイ4F_412-2 | 03-3389-7166 |
| ※ 毎週日曜 | 10:00 | KO-HATSU（コーハツ） | 大阪府大阪市北区天神橋22-21_コーハツビル_1F | 06-6352-3007 |

※大会形式ではなく、フリープレイ方式の対戦会になります。

6/12　17:00 メルティブラッド 2on2
6/18　19:00 旋光の輪舞 大会
6/19　19:00 SFⅢ 3rd 大会
6/25　15:00 KOF2002 大会
◆詳細はhttp://ip.tosp.co.jp/I.asp?I=Nelly2003にて
※すべて参加費100円、詳細はHPにて

### 長崎県

**★楽市楽座 佐世保店**
佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101
6/12　15:00 クイズマジックアカデミー２大会
◆店内対戦によるトーナメント制
6/19　15:00 頭文字D Ver.3 大会
◆MT車限定、コース、天候はくじ引きで決定
6/26　15:00 ゾイドインフィニティ 大会
◆予選はリーグ制、本戦はトーナメント制で開催、人数により変更の場合あり

### 宮崎県

**★アーバンスクエア イオン宮崎店**
宮崎市新別府町江口862-1_イオン宮崎ショッピングセンター_2F　☎0985-61-6131
6/19　13:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆ゲーム中に登場する有名プロと直接店内対戦

### 広島県

**★ナムコプリッズ 広島店**
広島市中区八丁堀11-6_パークレーン_1F　☎082-222-8072
6/18　20:00 鉄拳5 大会
◆3本先取のトーナメント制、参加費100円

**★プロバックス JOYサンモール店**
広島市中区紙屋町2-2-18_4F　☎082-241-8564
6/5　15:00 メルティブラッド 3on3
6/12　15:00 カプエス2 大会
6/19　15:00 GGXX ＃RELOAD 3on3
6/26　15:00 ZガンダムDX 2on2
※詳細は店舗まで

### 福岡県

**★トンボハウス大橋店**
福岡市南区1-9-1　☎092-553-1081
6/26　15:00 鉄拳5 大会
◆トーナメント制、3本先取

**★MAHODO**
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo.com/index.html
6/4　18:00 GGXX ＃RELOAD 大会
6/11　18:00 メルティブラッド 大会

6/11、25　15:00 旋光の輪舞 大会
6/11、25　17:00 メルティブラッド 大会
6/11、25　19:00 サムライスピリッツゼロ&零SP 大会
◆サムゼロはシングル戦、サム零SPは2on2を開催
6/26　15:00 鉄拳5 大会
毎週金曜　18:00 100円で3プレイ 格ゲー祭!!
◆一部の対戦格闘ゲームが100円3クレジット設定、23:00まで
毎週日曜　10:00 対戦ゲームフリー対戦会
◆対象ゲームはランブル2、メルブラ、旋光の輪舞、SFⅢ 3rdの4タイトル、参加費各500円、22:00まで、祭日にも開催
※詳細は店舗まで

### 奈良県

**★キャノンショット**
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208
6/4　20:00 頭文字D Ver.3 大会
6/5　15:00 クイズマジックアカデミー２大会
6/11　20:00 GGXX ＃RELOAD 大会
6/12　15:00 ドラムマニアV 大会
6/18　20:00 ランブルフィッシュ２大会
6/19　15:00 鉄拳5 大会
6/25　20:00 GGXX ＃RELOAD 大会
※詳細は店舗にて

**★アミューズメントCUE 奈良店**
奈良市三条町478-1　☎0742-25-5115
http://www.am-cue.com/nara/
6/18　16:00 鉄拳5 2on2&組み手
◆ゲストに垂れ、ミシマスターを招待、19:00より組み手を実施予定、詳細はP186のカコミ参照

### 島根県

**★ゲームスポット ハロウィン**
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731
6/18　19:00 ランブルフィッシュ２大会
6/25　19:00 メルティブラッド 大会
※詳細は店舗にて

### 岡山県

**★ファンタジスタ**
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www1.bbiq.jp/mahodo.com/index.html
6/5　15:00 サムスピ零SP 大会
6/11　20:00 カプエス2 大会
6/12　15:00 GGXX ＃RELOAD 大会
6/19　15:00 KOF 2002 大会
6/26　15:00 メルティブラッド 大会
※詳細は店舗、またはHPにて

### 大阪府

**★タウンスポット 高槻店**
高槻市西冠3-1-3　☎0726-75-8530
6/7　20:00 メルティブラッド 大会
6/14　20:00 鉄拳5 大会
6/21　20:00 VF4 FT 大会
6/28　20:00 鉄拳5 大会
毎週水曜　17:00 ゾイドインフィニティ 大会
※詳細は店舗にて

**★チャレンジャー ABABA天神橋店**
大阪市北区天神橋3-8-23_コア扇町ビル_1F　☎06-6357-6677
6/5　17:00 ランブルフィッシュ２大会
◆参加無料
6/12　17:00 GGXX ＃RELOAD 2on2大会
◆参加費1チーム100円
6/19　17:00 メルティブラッド 大会
◆参加無料
6/26　17:00 MJ2 大会
◆参加資格五段以上、参加費300円
毎土、日、祝日　17:00 Zガンダム DX フリープレイ
◆参加費500円、22:00まで
※エントリーは当日9:00～大会開始30分前まで店奥のカウンターにて、未入荷、参加者不足のなどの場合は中止の可能性あり

**★チャレンジャー関大前店**
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
6/4　18:00 メルティブラッド 大会
6/5　18:00 三国志大戦 大会
◆店内対戦モードで対戦使用、定員16名
6/11　18:00 GGXX ＃RELOAD 大会
6/12　18:00 鉄拳5 大会
6/18　18:00 メルティブラッド 大会
6/19　18:00 ランブルフィッシュ２大会
6/25　18:00 GGXX ＃RELOAD 大会
6/26　18:00 鉄拳5 大会
※詳細は店舗にて

**★チャレンジャー 土居店**
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
6/12　17:00 メルティブラッド 大会
◆トーナメント制
6/26　17:00 KOF 2002 大会
◆トーナメント制

**★KO-HATSU（コーハツ）**
大阪市北区天神橋2-2-21_コーハツビル_1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/
6/4、18　17:00 ランブルフィッシュ２ランバト
6/4、18　19:00 SCNソウルキャリバーⅡ ポイントランキング
◆終了後、2on2を開催

### イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所＆日時　●連絡先　●イベント担当者名
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレインアルカディア編集部 イベント準備会 係
**TEL：03-3265-7156　FAX：03-3265-7340**
※弊社の移転により、2005年3月より電話番号とFAX番号が変更されております。ご注意ください。
**MAIL：location@arcadiamagazine.com**

「全国猛者探索委員会」発！

# 今月の猛者たち

## 新たな闘いの1年が幕を開ける！

闘劇'05が終わり、また新たな闘いの1年が始まった。自分の得意なゲームにさらに磨きをかけるもよし、またプレイしたことが無い新たなゲームを開拓するもよし。次回の闘劇開催タイトルにあたりを付けて、徹底的にやり込んでみるのもまた一興!?

全国猛者探索委員会最高幹部会

### ●北海道・東北

■アミューズメントパーク アクライム／ゲームパラダイス パインズ(宮城)
◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 4/17・11名
優勝:ワンパンアキオ(ザベル)
2位 WHO

### ●関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)
◇鉄拳5 大会 4/2・12名
優勝:キャロ(フェン)
2位 虹リオ
◇VF4 FT 大会 4/9・14名
優勝:ガンニョム(ゴウ)
2位 わらびー
◇鉄拳5 大会 4/16・10名
優勝:んDIKん@もこ♪(マードック)
2位 虹リオ
◇KOF'98 大会 4/23・11名
優勝:虹リオ(ユリ、京、裏社)
2位 ぴ
◇鉄拳5 3on3 4/30・48名
優勝:メガネーズ／垂れ○(ガンリュウ)、sdz(ブライアン)、Yuu(フェン)
2位 チキン公国軍

■ケアンズ(栃木)
◇鉄拳5 大会 4/10・13名
優勝:真岡SARU断髪奉行(マードック)
2位:飛鳥[舞] 3位:ロボットロック
◇メルティブラッド 大会 4/23・23名
優勝:コーエツ(ネロ・カオス)
2位:ぱし 3位:三好

■埼玉ボビー(埼玉)
◇P-CUP BY KOF (KOF'98、2002、NW 3on3) 4/16・189名
・KOF'98部門
優勝:うさぎ?／TAKA、山ちゃん、キャップ
2位:大会DVD購入者たち／ライアン、YMT、4℃
・KOF 2002部門
優勝:バーチャルネットすかし投げ☆ポボポポポエット☆／大御所、ポポリン、もりもっち
2位:上野動物園／ライオン、ゴリラ、メガネザル
・KOF NEOWAVE部門
優勝:文は2ちゃんねらー／カズヤ、ネモ、大御所
2位:神宗川3トップ／KJ、Dune、アクセル

■ゲームチャリオット 五井店(千葉)
◇GGXX #RELOAD 大会 4/15・24名
優勝:TOMO♂(ファウスト)、すぐる♂(ディズィー)、SIN♂(カイ)
◇鉄拳5 大会 4/22・16名
優勝:アポロ(ニーナ)
2位:ADIDAS 3位:高橋KID
◇メルティブラッド 大会 4/23・48名
優勝:ゆきのせ@メルブラ倶楽部(秋葉)
2位:TOMO 3位:ニシマ
◇GGXX #RELOAD 暴君小川組み手&3on3 4/29・33名、24名
・暴君小川組み手
小川(エディ):29勝4敗
・3on3
優勝:小川(エディ)、コイチ(ミリア)、ネモ(ファウスト)

■メッセ 102 四街道店(千葉)
◇GGXX #RELOAD 大会 4/1・18名
優勝:ハマショー(紗夢)
2位 shadow 3位 245
◇鉄拳5 大会 4/2・24名
優勝:いのちゃん(フェン)
2位 リーゼント熊2号 3位 13B

◇メルティブラッド 大会 4/9・16名
優勝:カイリ(シエル)
2位 ジョジョ勢 3位 245
◇SFⅢ 3rd 大会 4/23・10名
優勝:タック風(ケン)
2位 あまぐり 3位 アロハ
◇カオスブレイカー 大会 4/29・12名
優勝:じおっさ(ベルンハルト、オーク、サンドラ)
2位 ラマン 3位 ちぇるのふ

■ゲーム ラビリンス(東京)
◇GGXX #RELOAD 大会 4/23・10名
優勝:ラーク(テスタメント)
2位 天野 3位 デ
◇メルティブラッド 大会 4/29・18人
優勝:北海うに(翡翠&琥珀)
2位 ラ 3位 で
◇Zガンダム DX 2on2 4/30・18名
優勝:ナイキバランス／モンゴル(シャア専用ゲルググ)、モンパチ(ゲルググ)
2位 PP 3位 スマイル

■TRF@メイドゲーセン(東京)
◇メルティブラッド 大会 4/1・18名
優勝:美形ゆきのせ(遠野秋葉)
2位 てん
◇メルティブラッド 大会 4/8・32名
優勝:ぱし(レン)
2位 "黒薔薇の鎮魂歌" bloody rose ゆきのせ
3位 トシ
◇SFⅢ 3rd 大会 4/9・18名
優勝:メイドフェチ(ケン)
2位 あべ@ナミキ(春麗)
◇メルティブラッド 大会 4/15・32名
優勝:とし(アルクェイド)
2位 タジマ 3位 メンマ
◇SFⅢ 3rd 大会 4/16・17名
優勝:ロク(リュウ)
2位 お兄ちゃん
◇メルティブラッド 大会 4/22・32名
優勝:ぱし(レン)
2位 とし 3位 しぐるど
◇SFⅢ 3rd 2on2 4/24・30名
優勝:ラオウ(春麗)、にっと(ユン)
2位 だ～てぃ♪、コフ
◇メルティブラッド 3on3 4/29・178名
優勝:MAKI門下一同／fortune(遠野秋葉)、hiragon(ワラキアの夜)、taka(赤主秋葉)
2位 モチ／白、めんま、KIL
3位 つるしぐま研究所、チームビンゴ
◇ランブルフィッシュ 2 2on2 4/30・30名
優勝:カッコイイ、マジで。そして速い。／kooat(アラン)、のっぷ(ゼン)
2位 エディットチーム／1ドット、オニハラ
3位 ヤシ&ささき／ひまじんの集い

### ●中部

■ゲームセンター テクノポリス(新潟)
◇鉄拳5 ランダム2on2 4/10・18名
優勝:まさき(デビルジン)、アズ(フェン)
2位 ツチダ、さいき
3位 しょうへー、りょうた
◇Zガンダム DX 2on2 4/29・12名
優勝:単チェコネー(赤、ウオノメ)
2位 雑魚(雑魚1、ザコ2)

■ゲームセンター GLAD(新潟)
◇鉄拳5 大会 4/26・12名
優勝:510(カズヤ)
2位 FOX(ソルト)
3位 シュンゴル

■プレイハウス エリナ(新潟)
◇湾岸ミッドナイト2 大会 4/30・30名
優勝:まっち(R32)
2位 カノカ 3位 あちょ

■アミューズランド ガディス(富山)
◇KOF 2002 ランバト 4/6・10名
優勝:イノケン
2位 あーる 3位 ハタ
◇KOF 2002 3on3 4/9・12名
優勝:4号、タテ、カズヤ
2位 ハタ、ダブル、ワショウ
◇KOF 2002 ランバト 4/14・10名
優勝:へにゅう
2位 望月 3位 イノケン
◇KOF 2002 大会 4/16・13名
優勝:ナオ
2位 ワショウ 3位 ハタ
◇KOF 2002 ランバト 4/21・10名
優勝:望月
2位 へにゅう 3位 タテ
◇KOF 2002 ランバト 4/28・10名
優勝:へにゅう
2位 タテ 3位 望月

### ●近畿

■チャレンジャー 土居店(大阪)
◇GGXX #RELOAD 大会 4/24・12名
優勝:しゃかりき(エディ)
2位 イモ 3位 北村

■ゲームディーノ 阪急茨木店(大阪)
◇鉄拳5 大会 4/2・12名
優勝:マーズピープル(スティーブ)
2位 DINOバンピー 3位 POP
◇GGXX #RELOAD 大会 4/3・14名
優勝:佐々木(エディ)
2位 どひ 3位 白T
◇メルティブラッド 大会 4/9・20名
優勝:モン(琥珀)
2位 あさ 3位 モグラ
◇GGXX #RELOAD 大会 4/10・13名
優勝:おみと(エディ)
2位 白T 3位 たいそん
◇鉄拳5 大会 4/16・14名
優勝:のもかげ(ブルース)
2位 凹凸 3位 モン
◇メルティブラッド 大会 4/23・24名
優勝:グッサン(アルクェイド)
2位 バブ 3位 モン
◇ランブルフィッシュ 2 大会 4/29・10名
優勝:川平慈英(ヴィレン)
2位 慈温川平 3位 丁

■ゲームプラザ VIP 茨木(大阪)
◇メルティブラッド 大会 4/2・31名
優勝:シュウ(レン)
2位 拓 3位 俺コン
◇ランブルフィッシュ 2 大会 4/3・11名
優勝:J(アラン)
2位 K.O 3位 SIG
◇鉄拳5 大会 4/16・11名
優勝:天国(ニーナ)
2位 ロードドック 3位 ガレ
◇月華の剣士2 大会 4/17・16名
優勝:徹生(十三)
2位 でー 3位 SIN
◇GGXX #RELOAD 大会 4/23・12名
優勝:白T(ロボカイ)
2位 佐々木 3位:みゆ
◇ストZERO3 大会 4/24・20名
優勝:SHINYA(ガイ)
2位 カントナ 3位 クラッシャー

◇ストZERO3 Z-ISM限定大会 4/24・20名
優勝:インペ(ガイ)
2位 USA 3位:スープ神、Σ
◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 4/29・12名
優勝:たかはし(ガロン)
2位 だち 3位 俺コン

■チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
◇ランブルフィッシュ 2 大会 4/10・17名
優勝:J(アラン)
2位 川平慈英 3位 慈音川平
◇GGXX #RELOAD 2on2 4/17・16名
優勝:J濱祭 座長(暗磁)、トムよし(ブリジット)
2位 メタラー ACT2／foorai、アマギン
◇メルティブラッド 大会 4/24・29名
優勝:DEE(アルクェイド)
2位 きままいきー 3位 バクスケ
◇MJ2 大会 4/29・16名
優勝:カズ 三浦カズ
2位 みつ 3位 リーゼント

■ネオ アミューズメントスペース a-cho(大阪)
◇GGXX #RELOAD ランバト 4/7・88名
優勝:P.C(ソル)
2位 N男 3位 ギブソン
◇カプエス2 2on2 4/9・68名
優勝:ロートル／ナカニシ、ライ
2位 はぁ?!／大道楽、不動
3位 鉄拳／拳王、社長
◇鉄拳5 大会 4/10・18名
優勝:おらうー(スティーブ)
2位 だくお 3位 KIRI
◇SFⅢ 3rd ランバト 4/16・50名
優勝:ちんた(ケン)
2位 はやお 3位 Ringo
◇ストZERO3 ランバト3on3 4/17・24名
優勝:へぶんりーだいなまいっ!／ネコノヒ、鬼スラ、SHINYA
2位 チーム高設定ねらい／南、うし、タカギ
3位 全一HGフォー!／DAR、ナイキ小僧、ろみぃ
◇GGXX #RELOAD ランバト 4/21・103名
優勝:おみと(ジョニー)
2位 ピアスのマーボー 3位 P.C
◇月華の剣士2 大会 4/23・33名
優勝:MEG(骸)
2位 花火 3位 桂馬
◇餓狼M.O.W. 大会 4/23・28名
優勝:mhata(カイン)
2位 まこと@岡山勢 3位 ヒサシ
◇メルティブラッド 大会 4/24・104名
優勝:Die chubo(メカヒスイ)
2位 to-ru 3位 持田

■KO-HATSU(コーハツ)(大阪)
◇サム零SP「HK杯」予選 4/9・15名
優勝:。(くてん)チーム とれとれえもん。(骸羅)、キース(腐れ外道)、どれみふぁでぐち(シャルロット)
2位 ドラゴンボールを頂きに来ました。
◇メルティブラッド 大会 4/9・20名
優勝:和辻(ワラキアの夜)
2位 コウ
◇サムゼロ シングル戦&サム零SP 2on2 4/9・16名
・サムゼロ部門
優勝:ひで(羅刹丸)
2位 あなぴー
・サム零SP部門
優勝:ドン・ぱんちょ(炎邪)、いも(幻十朗)
2位 あなぴー、白
◇ランブルフィッシュ 2 大会 4/16・15名
優勝:キース(オービル)
2位 SIG

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 4/16・10名
優勝:こって凛(ヨシミツ)
2位 さるすべ
◇メルティブラッド 大会 4/23・10名
優勝:オー!きまマイキー(ネロ・カオス)
2位 和辻
◇サムゼロ シングル戦&サム零SP 2on2 4/23・14名
・サムゼロ部門
優勝:気分屋気侭(骸羅)
2位 あなぴー
・サム零SP部門
優勝:ドン・ぱんちょ(雲飛)、ヒライ(我旺)
2位 イソカッチ、五月雨
◇ランブルフィッシュ 2 大会 4/30・14名
優勝:黒芋(ベアトリス)
2位 ヒライ
◇ソウルキャリバーⅡ大会 4/30・10名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 おしょう
3位 ACQUA

### ●中国・四国

■ゲームスポット ハロウィン(島根)
◇鉄拳5 大会 4/24・10名
優勝:マウアー(クリスティ)
2位 おすぎ
3位 のどか

■ファンタジスタ(岡山)
◇メルティブラッド大会 4/2・12名
優勝:ユダ(秋葉)
2位 ダーク 3位 山本
◇サムスピ零SP 3on3 4/10・31名
優勝:ポコペンポコペン／シンバル(閑丸)、タンバリン(雲飛)、ドラム(幻十朗)
2位 チーム50ますらおたちがいた物語／たこ、ティッシュ A、雨森
◇リアルバウト餓狼伝説2 大会 4/17・11名
優勝:ヒライ(山崎)
2位 ぼうる 3位 JUMP・T電器
◇カプエス2 大会 4/23・17名
優勝:チュウ(Kグルーヴ ギース、サガット、ブランカ)
2位 ゲマ 3位 すぢ

■プロバックス JOY サンモール店(広島)
◇Zガンダム DX 2on2 4/3・18名
優勝:ヌルポ／ギャ(ギャプラン)、カァルマ(ガブスレイ)
2位 シャア／クニヒロン、レクエス
◇メルティブラッド 大会 4/10・32名
優勝:ソマス(レン)
2位 Genya
◇KOF NEOWAVE 2on2 4/17・19名
優勝:半田屋／K・A、ナオト
2位 北習のアルフ／零々、ALF
◇GGXX #RELOAD 3on3 4/24・19名
優勝:ぼうし／堀田、聖騎士ジフ、ヒラボ
2位 D・C・S／9B、水鶏、クロ

### ●九州・沖縄

■MAHODO(マホードー)(福岡)
◇GGXX #RELOAD 大会 4/2・19名
優勝:つか(ミリア)
2位 ギンギン丸
3位 るち、ゆーいち
◇ソウルキャリバーⅡ 大会 4/9・12人
優勝:さねぽん(シャンファ)
2位 SYO 3位 かがみ
◇SFⅢ 3rd 大会 4/10・8名
優勝:にひろ(ユリアン)
2位 メテオ
◇ランブルフィッシュ 2 大会 4/16・8名
優勝:Bee@O.A.C(ヒカリ)
2位 アホ 3位 HSH
◇KOF 2002 大会 4/17・26名
優勝:ぶっぱな(キム、ヴァネッサ、ヤマザキ、ユリ、レオナ)
2位 wish.t@GOE
※5キャラ登録制
◇メルティブラッド 大会 4/23・56名
優勝:プチユゲ(ワラキアの夜)
2位 ルミヤ
3位 OPAメルブラ普及委員会モーコン、Yellow
◇鉄拳5 大会 4/30・21名
優勝:フタコ(シャオユウ)
2位:ゆっけ 3位:ヨウ

■楽市楽座 佐世保店(長崎)
◇ゾイドインフィニティ 大会 4/17・16名
優勝:See You
2位 ガルド 3位:ユウ
◇頭文字D Ver.3 大会 4/24・10名
優勝:白い悪魔
2位 峠猿滑走隊@ME

## 今月の猛者紹介！

今月は、4月16日に埼玉ボビーで開催された「KOF」3タイトルの大会「P-CUP BY KOF」を紹介。東北地方からも遠征者が来るほどの激戦の中勝利を収めたのは右の3チーム！ 二冠を達成した「大御所」はさすがの一言だ。

優勝チームと一緒に、もれなくスタッフのメイドさんが写っていたが、「KOF」との因果関係は不明です!(笑)

KOF'98

「うさぎ?」写真左から、「TAKA」「山ちゃん」「キャップ」の三人。

KOF2002

「バーチャルネットすかし投げ☆ポボポポポエット☆」写真前列左から「もりもっち」「ポポリン」、後列中央が「大御所」だ。

KOF NEOWAVE

「文は2ちゃんねらー」写真左から「ネモ」「大御所」「カズヤ」の三人。



http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

4月17日
締め切り分

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

## 来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

## 雷電Ⅲ

| 順位 | スコア | プレイヤー | 店舗 |
|---|---|---|---|
| TOP SCORE | 17,639,840 | AXIOM-H.Y㊔ | ABABA天神橋店(大阪) |
| 2位 | 17,278,200 | 能無し運無し成果無しS.O.D㊔ 超飽速 | デイトナⅢ(埼玉) |
| 3位 | 17,209,780 | KTN-SHT肯定、再確認 | 扇ヶ丘レジャーセンター(石川) |
| 4位 | 17,151,760 | J.O | 個人申請 アミューズメントスペースガオラ(滋賀) |
| 5位 | 17,097,940 | YOS.K | 大久保アルファステーション(東京) |
| 6位 | 17,061,770 | YSK | トライアミューズメントタワー(東京) |
| 7位 | 16,934,640 | T³-CYR-ATS㊊ | キャッツアイ新川店(北海道) |
| 8位 | 16,517,490 | GNL@鯨元師 | NOVAステーション(愛知) |
| 9位 | 16,332,330 | ねむたいひと | ゲームBOX.Q2(愛知) |
| 10位 | 16,323,870 | 醜!!男塾 すし太郎Ⅲ | ゲームセンターリンリン(埼玉) |

### 速攻破壊で×2倍!

本作では、敵が出現してからできるだけ早く倒すことで敵の点数に倍率が掛かり、最高2倍になる。敵を速攻で破壊することが、ハイスコアへの近道なのだ。

しかし、後半ステージなどでは敵を2倍で破壊するのは難しいため、ボムによる決め撃ちをして稼いでいる。さらに上位プレイヤーは、これによるボム不足を補うため、ステージの最初などでわざとミスをして残機を潰し、ボム数を増やして稼いでいる。

また、3面ボスの第2段階で粘って稼ぐのが必須となっている。これは、ここで出現する空中機雷が1個1万点と、非常に高得点だからだ。時間ぎりぎりまで機雷を破壊し、稼いでいるというわけだ。

初回から上位が1700万点台で占められるというハイレベルな争いの中、過去の雷電シリーズでも数々の実績を残してきた「H.Y㊔」氏が、頭一つ抜け出している。末尾争いが予想される次回の集計以降も、トップを維持できるのだろうか?

# 4,926,700

## 愛佳がフィアンセ♡はぁい､注目注目。すぅ

ハイテクセガ盛岡(岩手)

メルティブラッド アクトカデンツァ

MELTY BLOOD Act Cadenza

## しゃがみCで5000点

今回の稼ぎ頭はシオン。このキャラのしゃがみCは5000点(ヒット時)でその上ダメージが少ないという稼ぎにもってこいの技。

稼ぎは【しゃがみC→しゃがみC(追い打ち)】のコンボをひたすら入れていき、わざ負けて最終ラウンドまで戦う方針になっている。

また、ある程度相手の体力を減らしたところでガードしたり、攻撃をくらったりしてゲージをためさせると、相手は高確率でヒート状態になり、体力が回復するのでその分稼げるというのも見逃せないポイント。

プレイ時の点数効率は一人目72万点、シエル終了280万点、ワラキアの夜前440万点とのことだ。

次回集計からはキャラ別集計となるが、最高得点をたたき出すのはどのキャラになるのか楽しみだ。

EASY

# 885

## 「テト鬼」コーリャン

個人申請 Pier21小平店(東京)

SAKURA

# 3'54"00

## BOS.U

グッデイ21(東京)

SHIRASE

# 1,300 (6'19"73)

## 「テト鬼」コーリャン

個人申請 ゲームコーナー UFO府中店(東京)

テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト

## 【SHIRASE】レベル1300クリア

前回に続き「「テト鬼」コーリャン」氏の活躍が目立っている。氏はなんと【SHIRASE】において、レベル1300をクリアするという快挙を達成したのだ。

【SHIRASE】でレベル1000を超えるとブロックの色が単色になる上に、ブロックの種類が【凹】のみになるそうだ(条件次第ではまだ先があるという噂も……)。そんな中でレベルを300も進めた氏の技量にはまさに脱帽。

また、【SAKURA】は今回から〈EX7面クリア時のタイム〉で集計している。ブロックの出現順が固定であるため、どの配列を選びどう消していくかというパターン作りが重要になってくる。

オリジナルモード

# 68,336,875

## Clover-YMN

西千葉スターダスト(千葉)

ウルトラモード

# 555,625,917

## ダメK.K 謎をデストロイ?

グッデイ21(東京)

## 水面下で大きな動きあり

スコア戦線に絡んでくるプレイヤーも限られてきた感がある本作だが、【オリジナルモード】では、「TAKEYUKI」氏が3万点差で惜しくも涙を呑んだほか、【ウルトラモード】ではシューティング界の貴公子『王子』こと、「D.S.麻生」氏が4億8千万点台のスコアを出してきた。今回も「YMN」「ダメK.K」の両氏がトップをキープしてはいるが、まだまだ予断は許さない状況のようだ。

また、次回から【改造あり】部門と【改造無し】を部門分けし、全6部門での集計を開始する。

虫姫さま

| ゲームタイトル | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|
| ザ・ランブルフィッシュ2 | | 1,475,230 | 本当は超やりたい系 もっさん | えの木 (高知) |
| カオスブレイカー | | 1,245,200 | 地獄で、さよなら AAZ | えの木 (高知) |
| ギターフリークスV | | 615,236,200 | 北条北部式 | ゲームランド おにごっこ (三重) |
| ゴースト・スカッド Ver.A | | 1,045,850 | WITHゾンビ@ HoD移植希望 賛同者募集 | 個人申請 GAME OFF 四日市 (三重) |
| アウトラン2 スペシャルツアーズ | ゴールA | 4'23"150 | ぎるはま㊝隊長㊍㊕ | 個人申請 ハイテクエンターテインメントアーサー (長野) |
| | ゴールB | 4'21"364 | | |
| | ゴールD | 4'13"245 | ONEUX H・A中 | 個人申請 新宿スポーツランド本館 (東京) |
| | ゴールE | 4'16"783 | おやだま | 個人申請 アミパラ テクノランド店 (広島) |
| ザ・ランブルフィッシュ | ガーネット | 1,097,750 | どうしてもやりたい系 もっさん | えの木 (高知) |
| トライジール | | 5,241,400 | トラキチUMC (ふなっこ) | トライアミューズメントタワー (東京) |
| 頭文字D Arcade Stage Ver.2 | 妙義 右回り | 2'51"063 | RRL-渋谷英毅 | イミグランデ 相模原店 (神奈川) |
| 鉄拳5 | アスカ | 2'27"61 | 萌える闘魂 〜中華娘〜 | ドリームタウン二見店 (兵庫) |
| | シャオユウ | 3'42"36 | 明日香 | |
| | クリスティ | 2'23"23 | 桜爆進王 | GAME'S MILK (京都) |
| | ロウ | 1'26"66 | | |
| | ジャック5 | 1'57"03 | KFI-TENの弟子 | |
| | ジュリア | 2'51"50 | KFI-KSP | |
| | レイ | 2'15"65 | KFI-CLCの弟子 | |
| | ニーナ | 2'06"35 | | |
| | フェン | 2'28"63 | | |
| | カズヤ | 1'47"51 | 穴うめプロ | アミューズメントスタジアム豊中 (大阪) |
| | リー | 2'26"55 | 一流の穴うめ | |
| | ブライアン | 2'07"11 | ゴスロリマニア ALZ-マスクド | ABABA天神橋店 (大阪) |
| | レイヴン | 3'07"21 | 競馬エイトの吉田さん | |
| 新・三国戦紀 七星転生 | 諸葛亮 | 9,827,600 | AXIOM-DEN | 個人申請 ジョイランド堺 (大阪) |
| | 呂雙饗 | 4,171,100 | | |
| プロギアの嵐 | ミリタント | 274,752,230 | R. | マットマウスパートII (神奈川) |
| 式神の城 | ふみこ・O・V | 5,612,215,820 | 二番の男@ ひとりプロミネンス中毒 | プレイシティキャロット 巣鴨店 (東京) |
| | 金 大正 | 6,082,674,010 | | |

## 講評

今回は**ザ・ランブルフィッシュ2**から。前回同様ヒット数狙いが稼ぎの主軸ですが、ストレートボーナスが6万点になったので、60〜70ヒット以上稼げない限り、ラウンドを落とさずに勝っていく方がいいようです。果たして次回以降はどうなるのか注目です。

各キャラの申請が出そろってきた**鉄拳5**は、依然関西勢強し。【カズヤ】【リー】はスコアネームの通り「穴うめ」なのでしょうか？　もしそうなら、本当に穴埋めのプロですね！

**ゴーストスカッドVer.A**は伸び悩み状態。いわゆる『2body 1head』をうまく取っていきたいが、これがなかなか難しいようです。

**トライジール**は全面破壊率100％の「UMC（ふなっこ）」氏が再浮上。2面でパーフェクトを捨ててリフティング稼ぎの「T．O」氏の反撃はあるのでしょうか？

**プロギアの嵐**の【ミリタント】は、なんと2周目4面ボスで1ミスしてのスコアという恐るべき点効率。1周の点数とジュエル数を見ると大幅に伸びているため、3億点突破もそれほど非現実的な話では無くなってきました。

**式神の城**は更新を続けている「二番の男」氏が2キャラで大台をたたき出しています。【金 大正】は予選15．2億↓ビット終了52．5億という内容です。さすがに終了か？

**ガンバード2**の【バルピロ】はノーミス、ノーボムでコイン110チェーンだが、スコアは伸び悩み。キャラ性能と他キャラの相場を考えれば、まだいけるのでしょうか？

# 君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX（03-3265-7340）でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　鉄拳5　集計部門（キャラ・コースなど）　タイムアタック
スコア（タイム）　0'45"20
面数　ALLクリア　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）
備考　サン・ボール使用　連付き（シンクロ99連）　同付き
達成日　2005年　2月　14日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ノーダメージボーナスが大きいので常にパーフェクト狙い。崩拳を基本に攻め込み、相手の起き上がりに慢性龍王拳を重ねています。CPUに女キャラが出ると、出血多量で死亡確定。そんときはあきらめます。
一人目終了時……0'02"41　二人目終了時……0'10"03
三人目終了時……0'21"09　四人目終了時……0'30"51
五人目終了時……0'35"02
ゲームセンター　名前　アミューズメント アルカディア 半蔵門店
電話　03-3265-71××
住所　東京都千代田区惨番町×-×
スコアネーム（最大20文字）　鉄拳王
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘

←個人申請ハガキ記入例

| ゲーム名 | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|---|
| 天地を喰らうII -赤壁の闘い- | 趙雲 | 4,489,000 | AXIOM-H.Y㊩ | ABABA天神橋店（大阪） |
| SDI | | 11,639,280（79,639,280） | Y'-GTO（Thanxめぞん先生） | トライアミューズメントタワー（東京） |

## お詫びと訂正

アルカディア5月号（No.60）において『新・三国戦紀 七星転生』【関羽】のスコアが、アルカディア6月号（No.61）において『TETRiS KIWAMEMICHI』【テトリス】のスコアが全国一位にもかかわらず集計から漏れていました。ここに訂正すると共に、関係者の皆さまおよび読者の皆さまにお詫び申し上げます。

| ゲーム名 | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|---|
| 新・三国戦紀 七星転生 | 関羽 | 4,425,100 | AXIOM-DEN | 個人申請 ジョイランド堺（大阪） |
| TETRiS KIWAMEMICHI | テトリス | 10,339,326 | なごみ系 UMC（ふにゃっこ） | トライアミューズメントタワー（東京） |

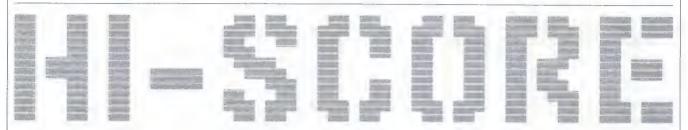
| ゲーム名 | 部門 | スコア | スコアネーム | 店舗 |
|---|---|---|---|---|
| バーチャコップ3 ニュー Ver. | | 848,229,100 | バーチャコッパー JIN | 個人申請 プラボホークスタウン店（福岡） |
| 太鼓の達人3 | | 1,742,660 | 現行Verより旧作を愛したい㊎ | 個人申請 縁起町一丁目（愛知） |
| 太鼓の達人2 | | 1,680,630 | 夜'z（ないつ）@開脚から花梨等 | 個人申請 縁起町一丁目（愛知） |
| ストライカーズ1999 | X-36 | 3,531,000 | 100%ゆうき ねこまた | 個人申請 セブンアイランド（神奈川） |
| サイヴァリア リビジョン | | 207,951,400 | ぱんつはいてない ユセミ（想像） | グッデイ21（東京） |
| 究極タイガーII | 1P側 | 12,074,640 | 戦国人 | ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計（宮城） |
| ストリートファイター EX2 | D.ダーク | 3,575,100 | 復活感謝 びし | ABABA天神橋店（大阪） |
| ガンバード2 | バルピロ | 4,873,300 | 鍍金賢者三茶鮫 | 個人申請 アミューズメントフォーラム モア（東京） |
| ストームブレード | | 5,484,620 | 戦国人 | ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計（宮城） |
| ストライカーズ1945II | 震電 | 3,163,600 | M.T | 大久保アルファステーション（東京） |
| スペースボンバー Ver.B | | 11,857,900 | 醜!!男塾 山本 | 個人申請 ゲームセンターリンリン（埼玉） |
| バトルガレッガ | ボーンナム | 17,380,490 | T-OMN2号68㊌ | ゲームコンドル 駒形本店（静岡） |
| ウルトラマン倶楽部 | | 2,134,300 | SKM-地上絵㊝ | 個人申請 プレイハード50 津店（三重） |
| グラディウスIII | ビギナー 連付き | 2,543,550 | GSI-TUS キモいギャラリー×2 | 個人申請 Hey（東京） |
| クラックダウン | 旧ver. | 5,259,439 | JAG-CYR-ドラ博士 H.S | トライアミューズメントタワー（東京） |
| R・TYPEII | | 1,624,300 | 火鉢 | 個人申請 チャレンジャー追手門店（大阪） |
| 1943 | 1P | 4,115,990 | DBS | デイトナIII（埼玉） |
| ファイナルファイト | ハガー 連付き | 5,706,390 | AWA | デイトナIII（埼玉） |

『ママの財布はクラック代』の名言（?）も懐かしい**クラックダウン**は2カ月連続の更新です。キャノンでのまとめ殺しはもちろん、細かなポイントの集大成といえるでしょう。

**1943**はモビちゃん（10万点で出現はランダム）4個の引きに加え、艦橋の破片ダブル取りをすべて成功させるというとんでもないスコア！　これまでの最終スコアが370万点（モビ×2）だったので、一気に40万点も更新したことになります。

**SDI**の更新もまた驚きです。そのプレイを見ただれもが驚愕するという人間国宝レベルのすさまじさは、もはやビデオゲームの歴史の1ページといえます。それにしても30点の更新に8年越しとは本当に恐れ入りました。

# ハイスコア全国集計

4月18日 時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

**ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、東京都の大久保アルファステーションは、ビデオゲームが充実しておりシューティングも豊富にそろっている店舗。ぜひ足を延ばしてみてほしい。**

## トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 虫姫さま（オリジナル） | 66,934,083 | 下河塾2号生 | ALL 中9、1、4 |
| 2 | 出たな!ツインビー | 4,632,650 | LIBRINIAN | 2周ALL 連なし 全ベル |
| ★ | トライジール | 5,241,400 | トラキチUMC（ふなっこ） | ALL 通常機体 1P側 100%×6 |
| ★ | クラックダウン | 5,259,439 | JAG-CYR-ド ラ博士H.S | ALL 旧Ver. ノーミス |
| ★ | SDI | 11,639,280 | Y'-GTO（Thanxめぞん先生） | ALL ノーミス オールパーフェクト Secret=34 8年ぶりの新記録です! |

## ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計

宮城県[illegible]青葉区中央2-1-17 [illegible] B1 ゲームセンタードリーム 宮城県[illegible]青葉区中央1-7-6 [illegible] 1F DOWN TOWN ☎022-224-1046

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ストームブレード | 5,484,620 | 戦国人 | ALL 連付 残0（ドリーム） |
| ★ | 究極タイガーII | 12,074,640 | 戦国人 | ALL 連付 1P側（ドリーム） |
| 3 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（妙義左回り） | 2'54"992 | シャオユウ | R32 雨（ダウンタウン） |
| 4 | カプコンファイティングジャム | 2,440,900 | MZK | ALL フェリシア・ベガ（ダウンタウン） |
| 5 | ビートマニア・ザ・ファイナル（THE FINAL） | 2,364 | stochas.djp 初AAA | ALL（ダウンタウン） |

## レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ミスタードリラーグレート（インド） | 548,870 | 管理人さんお世話になりました | ALL ノーミス |
| 2 | ミスタードリラーグレート（アメリカ） | 547,170 | Pの人さん、S.Tさんお世話になりました | ALL 残×3 |
| 3 | ミスタードリラーグレート（エジプト） | 788,005 | じゃじゃ麺特盛がライバル M●X | 1732m |
| 4 | ストライカーズ1945 PLUS | 387,500 | 緑の羽根募金で女子高生に満面の笑みA●S | 1-4 連なし フォッケウルフ |
| 5 | ストライカーズ1945 PLUS | 379,500 | 感度良好 発射——!リアル壁ターン師● | 1-4 連なし フィアット |

## グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 虫姫さま（オリジナル） | 68,304,652 | KDK-TAKEYUKI（座布団使用） | ALL 連付 |
| 2 | 虫姫さま（オリジナル） | 10,356,528 | tarou | ALL 連付 |
| ★ | 虫姫さま（ウルトラ） | 555,625,917 | ダメK.K謎をデストロイ? | ALL 連付 |
| ★ | サイヴァリア リビジョン | 207,951,400 | ぱんつはいてないユセミ（想像） | ALL |
| 5 | テトリス・ザ・グランドマスター3（EASY） | 442 | tarou | ALL |

## デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 雷電III | 17,278,200 | 能無し運無し成果無しS.O.D㊂ 超飽速 | ALL 連付 タコ飯パワー炸裂! |
| ★ | 1943 | 4,115,990 | DBS | ALL 1P 連付 ダブル×10 モビ×4 大飛龍×26 |
| 3 | メルティブラッド アクトカデンツァ | 4,580,200 | T.BorDBS 別にどっちでもいい。 | ALL 連付 |
| 4 | 達人王 | 2,505,980 | 先は長い…ⓦ | 13面 |
| 5 | ぷよぷよフィーバー（わくわく） | 1,710,473 | PSP-Y.I | ALL MAX17連 4面終了 87万 |

## GAME 41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 虫姫さま（ウルトラ） | 384,308,641 | ハメさま | 5面 連付 |
| 2 | プロギアの嵐（ミリタント） | 56,662,380 | ハメ撮りの嵐 | 2-4 |
| 3 | プレヒストリックアイル2原始島 | 1,626,600 | ハメ撮り島 | ALL 連付 |
| 4 | 航空騎兵物語 | 1,083,000 | 航空ハメ撮り物語 | ALL 連付 |
| 5 | ヘクシオン（バックスラッシュ） | 36,617 | VAP氏来店希望 | ライン66 レベル15 |

## 大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Xマルチプライ | 6,830,900 | 誰かやって下さい。 | 2-4 連付 |
| 2 | 戦国エース（アイン） | 1,642,400 | ZY520 | 2周ALL |
| 3 | グラディウスII（4-F） | 3,257,700 | 今月の穴ウメ | 5-8 連付 |
| ★ | ストライカーズ1945II（震電） | 3,163,600 | M.T | ALL 1周155万使用ボム7発 連付 |
| 5 | 雷電III | 17,097,940 | YOS.K | ALL |

## ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 虫姫さま（マニアック） | 605,256,079 | IRN-鐵猿@ビビりすぎ! | ALL 手連はつらいよ! |
| 2 | サイヴァリア2（バズ） | 195,117,400 | 水金地火木土天冥海〜♪ | ALL グ ル11万1500 予選6900 |
| 3 | バトルガレッガ（ワイルドスネイル） | 16,424,820 | 40落 | ALL |
| 4 | スーパーストリートファイターIIX（リュウ） | 4,061,100 | 穴埋め | ALL R48 2-3-0 連付 |
| 5 | パカパカパッション2 | 2,308,540 | ERT@パカパカ2入荷記念 | ALL マニアック95・96〜96 シルバー無し |

## フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 虫姫さま（オリジナル） | 64,966,301 | TGA-KHC | ALL Sタイプ ノーミス |
| 2 | 雷電III | 11,711,200 | もうもちません(金がTGA-KHC | 6面 1P |
| 3 | ゼロガンナー2（アパッチ） | 995,200 | とりあえず全機体さわってみたけど | 1-7 |
| 4 | ゼロガンナー2（ホーカム） | 823,550 | あまりの重さにションボリック | 1-6 |
| 5 | ゼロガンナー2（コマンチ） | 593,600 | そして寸止めにてギガヘコムww | 1-5 |

## AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 Kentagon/東京都新宿区百人町1-18-11 Kyontagon ☎03-5386-2460

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス・ザ・グランドマスター3（SHIRASE） | 314 | 708 | S3 2'12"76 |
| 2 | テトリス・ザ・グランドマスター3（MASTER） | 8'58"81 | 708 | S2 レベル782 |
| 3 | テトリス・ザ・グランドマスター3（SAKURA） | 18面 | 708 | 100% 5'33"70 |
| 4 | ザ・ランブルフィッシュ2 | 1,154,610 | 708 | |
| 5 | 虫姫さま（マニアック） | 571,401,469 | IRN@手が痛い! | ALL |

## ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 雷電III | 13,395,880 | クリアできず…MJN-T.Y | 7面 |
| 2 | 虫姫さま（マニアック） | 503,131,736 | IRN鐵猿@初来店 | ALL 連射未使用 |
| 3 | 虫姫さま（ウルトラ） | 67,471,016 | 最近やる気ナシMJN-T.Y | 5面 |
| 4 | 式神の城II（2P同時） | 5,876,079,580 | 4研EPM | ALL 玄乃丈壱式 光太郎弐式 |
| 5 | ポップンミュージック12 いろは（魂） | 340,048 | 穴ウメ | ALL |

## ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | メルティブラッド アクトカデンツァ | 4,926,700 | 愛佳がフィアンセ♡はぁい、注目注目。すぅ | ALL 吸血鬼シオン |
| 2 | エスプガルーダ（アゲハ） | 62,996,260 | S.T 寸止めですが… | ALL ライフ5/6 バリア100% |
| 3 | 鉄拳5 | 1'59"78 | 三島P八(わしの目的は飛鳥の巫女化!) | ALL ワン・ジンレイ カード使用 |
| 4 | 鉄拳5 | 2'20"81 | アキ姫さまウルトラモード(激萌) | ALL 三島平八 ゴースト暴れすぎ(極泣) |
| 5 | カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 | 4,188,532 | T.kiz | ALL リョウ・ジョー・ルガール |

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/■ハイテクセガ盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://magma-kawagoe.com ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/

# ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

**●レジャーパレス(北海道)**
今回は東北旅行関連でまとめました。

**●GAME 41(北海道)**
『大王』がなぜか異常人気。2面ボスのファンも急増中!! なおくんもやってます。 by ㊨

**●ハイテク セガ 盛岡(岩手県)**
店内がいろいろと変わりました。『ガレッガ』や『Gダラ』が久しぶりに復活を果たし、謎の盛り上がりを見せつつあります。個人的には『T-i』が入荷せず盛り下がりっぱなしなんですが……。

**●ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉県)**
これが載るころには、HPをリニューアル&アドレス変更しているかもしれません。http://magma-kawagoe.comです。これからもよろしくお願い致します。

**●トライアミューズメントタワー (東京都)**
『アウトラン2 SP』6Fに移動しました。そしてついにビデオ撮……ゲフゲフ。全一リーチのタイトルが結構あります。スコアラーの方、頑張ってください。楽しみにしています。

**●大久保アルファステーション(東京都)**
シューティングゲームコーナー増設しました。最新作の『雷電Ⅲ』から旧作のグラディウスシリーズまで、全13台が稼働中です。もちろん『旋光の輪舞』も稼働中です。

**●AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計(東京都)**
ケンタゴンで『KOF ネオウェイブ』、『KOF 98』、『2000』、『2002』、『GGXX #RELOAD』のタイムレンタル始めました。1時間セットで六百円です。ぜひ来てください。

**●中野ロイヤル(東京都)**
『スパⅡX』大会を、毎月第2・第4日曜日に開催しています。遠征お待ちしております。シューティング、レトロゲームも充実していますよ。

**●ゲームスタジオ キューブ(東京都)**
7月中旬に『ビートマニアⅡDX HAPPY SKY』入荷予定! さらに『鉄拳5』の増設もします!! もしかしたら『アレ』も増設してるかも……。

**●マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
『MBAC』の対戦が好評です。ぜひ遊びに来てください。

**●ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
杉花粉が飛びまくりですね。最近は周りでも「雨の日の方が調子いい!」てな方が増加中。さて、雨の日の楽しみといったら、やはりビデオゲームですね。新作からオールドまでそろったコンドルへ、ぜひ! by スタッフ一同

**●ゲームブルース(岐阜県)**
『鉄拳5』大会「ウイザード杯~岐阜最強決定戦~」にお越しくださった皆さん、ありがとうございました! そして優勝の「まさかり杏奈」さん、おめでとう! またやりたいと思いますので、どうぞご期待ください!

**●ゲームBOX.Q2(愛知県)**
以前よりお客さまが増えたせいでしょうか、タバコのにおいがきつくなりました。そこでなんと、50万円もするイオン空気清浄機を導入!?……かも。うーん、そのお金を新作基板にまわしてほしい気も。

## ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F ☎052-452-0920

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | テトリス・ザ・グランドマスター3 (SAKURA) | 4'53'65 | 服部 | ALL 20+EX7面 クリア100% MAX14連打 |
| 2 | 雷電Ⅲ | 16,332,330 | ねむたいひと | ALL |
| 3 | 虫姫さま (マニアック) | 631,297,813 | ラムタンハァハァ | ALL 残×4 穴ウメ |
| 4 | 虫姫さま (オリジナル) | 15,693,689 | 北西セントレア市民 | ALL 残×0 クリオネ嫌い |
| 5 | 式神の城 (ふみこ・O・V) | 4,960,997,710 | アメリカンチョコ最強 | ALL おかっぱとぬいぐるみ |

## ロングラン万代

新潟県新潟市万代1-1-26 ☎025-245-0202

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エスプガルーダ (アゲハ) | 62,302,450 | UK | ALL 残6枠6 バリア25% 1P |
| 2 | エスプガルーダ (タテハ) | 55,660,080 | NEO | ALL 残5枠6 バリア75% 1P |
| 3 | ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA) | 289,522,178 | RNL | ALL 残0 ボム0 1周1.8億 |
| 4 | ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA) | 253,179,782 | RNL | 2-4 1周1.7億 |
| 5 | ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB) | 227,644,073 | PIC | ALL 残0 ボム1 |

## 中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (八方ヶ原復路) | 2'26"460 | タイプ-R | ALL EK9 |
| 2 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (八方ヶ原復路) | 2'22"854 | ひまわりゆ | ALL DC2 |
| 3 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (正丸往路) | 3'00"693 | AK27W | ALL SE3P |
| 4 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (正丸復路) | 3'03"900 | ZZ | ALL BNR32 |
| 5 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (土坂往路) | 2'42"400 | マー | ALL ER34 |

## ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・ランブルフィッシュ2 | 991,110 | AO! | ALL シェリル |
| 2 | メルティブラッド アクトカデンツァ | 2,679,900 | ABC | ALL アルクェイド |
| 3 | 機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX (チーム・エゥーゴ) | 61,235 | カミーユサンカツ | ALL (EXあり) Zガンダム/陸ジム・ガンタンク 42,457+18,778 |
| 4 | 鉄拳5 (ポール) | 3'49"51 | G軍団 | ALL |
| 5 | 鉄拳5 | 4'27"93 | DVJ | ALL デビル仁 |

## ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | バトルガレッガ (ボーンナム) | 17,380,490 | T-OMN2号68㊮ | ALL 鳥233万 2面10万落ち 予) 1195万 6面1ミス +203万 |
| 2 | ヴァンパイアセイバー2 (モリガン) | 2,446,600 | モリラー赤 | ALL デミトリ有り 3本設定 |
| 3 | ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA) | 77,726,427 | もっちぃ | 1周ALL |
| 4 | グレート魔法大作戦 (ミヤモト) | 24,220,400 | ブッヒィーでり!! SYG | ALL |
| 5 | ナイトメアインザダーク | 11,309,200 | 影の店員 M.T | ALL 1P |

## ゲームスタジオキューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳5 (アスカ) | 2'45"20 | ECC | ALL |
| 2 | トップハンター | 557,700 | かどかど | ALL |
| 3 | ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (ORIGINAL) | 8,229 | SNOW | ALL |
| 4 | ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (J-POP) | 5,707 | SNOW | ALL |
| 5 | ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (V.A) | 5,420 | SNOW | ALL |

## GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳5 (アスカ) | 5'33"98 | タバスコ | ALL |
| 2 | 鉄拳5 (クリスティ) | 5'48"20 | タバスコ | ALL |
| 3 | 鉄拳5 (ファラン) | 3'10"55 | タバスコ | ALL |
| 4 | 鉄拳5 (ロウ) | 6'26"38 | タバスコ | ALL |
| 5 | 鉄拳5 (キング) | 6'09"65 | タバスコ | ALL |

## ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F ☎0584-82-6196

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | お手並み拝見FINAL (ZOO KEEPER) | 416,180 | いの | 17面 普通に結構 |
| 2 | お手並み拝見FINAL (ZOO KEEPER) | 364,710 | っボイ! | 22面 |
| 3 | お手並み拝見FINAL (ZOO KEEPER) | 341,520 | 河野様 | 19面 |
| 4 | お手並み拝見FINAL (ZOO KEEPER) | 231,870 | あがいたん | 19面 |
| 5 | お手並み拝見FINAL (ZOO KEEPER) | 177,750 | のざぽん | 13面 |

## マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | プロギアの嵐 (ミリタント) | 274,752,230 | R. | 1周6280万 ジュエル33.4万 2-4ボスラスト1ミス 残8 |
| 2 | メルティブラッド アクトカデンツァ | 3,076,200 | DAA | ネロ・カオス ALL |
| 3 | 虫姫さま (マニアック) | 814,838,577 | A.C.8連使用 | S4 5.5億 S5 0点 |
| 4 | ビートマニア・ザ・ファイナル (VOCAL) | 3,753 | レイドリック | |
| 5 | VSスーパーマリオブラザーズ | 2,305,500 | R. | ALL 3ミス |

## ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

**■E-Mailでのお問い合わせに関して**
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

**■FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
PC http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



ゲー事典 ■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/index.html ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.jp/de6800/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/ ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano museum.at.infoseek.co.jp/ ■ハイテクセガ豊田 http://www.sega-am.jp/

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
『鉄拳5』の対戦が盛り上がっています。ほかにも『旋光の輪舞』と『ネオジオ バトルコロシアム』を入荷します。ピットインへのご来店をお待ちしております。

●**GAME・COLLEGE(愛知県)**
『鉄拳5』が50円2クレと大変リーズナブル。まだまだレベルにバラつきがあるので、初段クラスでも遊べますよ。たまに雷神とかが来店するので、技術を盗んでみてはいかが?

●**天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館(愛知県)**
3月18日、CBCラジオの取材がありました。当天野ゲーム博物館には、全国のいろいろなところから取材が来てくださいます。また、遊びに来てくださる方も全国からです。皆さまもお友達と一緒に遊びに来てくださいね。

●**ハイテク セガ 豊田(愛知県)**
今も昔も、面白いものに変わり無し!! 今昔を問わず、ゲームのリクエストを受け付けております。すべてのお客さまと店のラインナップを考慮して、随時基板の入れ替えを行なっております。

●**ジョイテックスクエア中川店(愛知県)**
『鉄拳5』、『MJ2』が大好評です! ケイブの新作『鋳薔薇』入荷決定しました! 『BG3』のTAイベントもまだまだ続きますので、ぜひご参加ください!

●**ゲームプラザキューティー(大阪府)**
『虫姫さま』ついにクリア! がっき〜さんおめでとうございます!!

●**アミューズメントスタジアム豊中(大阪府)**
今月は『鉄拳5』のタイムアタックがかなり盛り上がりました。個人的にはもう限界です(笑)。最近はマニアックなゲームを入荷しております。リクエスト受け付け中ですよ。

●**西条プラザゲームコーナー(広島県)**
『GGXX #RELOAD』のレバーを三和製にしました! てか、もりりん気付けよ!!

●**えの木(高知県)**
『麻雀格闘倶楽部4』、『MJ2』の大幅値下げに加え、『三国志大戦』の入荷が決定しましたが、決してラリっているわけではございません。すべては衆生救済のためであります。

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
毎日『鉄拳5』、『メルティブラッド』の楽しく熱い闘いが繰り広げられています。『ドラムマニアV』、『麻雀格闘倶楽部4』が百円というのもうれしいですね! 楽しく遊ぼう!!

●**プレイシティ中央町店(鹿児島県)**
大変遅くなりましたが、『鉄拳5』が6月に入荷いたします。さらに『ビートマニアⅡDX HAPPY SKY』も7月中旬に入荷いたします。これからほかにも新作ゲームが入荷しますので、ぜひ、遊びに来てくださいね。

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)**
あたたかくなってきたので、水浴びをして気合いを入れています。ゲームを楽しむためにも、元気なときにゲーセンに行きましょう!! 体が資本ですよ。 by D.D.D

## 西条プラザゲームコーナー

広島県東広島市西条西本町28-30 ☎082-423-4130

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ(チッタ) | 9,264,220 | 穴埋め | ALL |
| 2 | バトルガレッガ(グラスホッパー) | 7,441,330 | ダメポ王 | ALL |
| 3 | ドラゴンブレイズ(クエイド) | 1,468,780 | P1 | 2-2 |
| 4 | ドラゴンブレイズ(ロブ) | 1,157,800 | P2 | 2-2 |
| 5 | ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプB) | 427,829,756 | ZAP | ALL 残1 |

## RULES

最新ゲームのルールと
既存ゲームの追加・変更ルール

### TETRiS THE GRAND MASTER 3 TERROR-INSTINCT

【WORLD - EASY】、【WORLD - MASTER】、【WORLD - SAKURA】、【WORLD - SHIRASE】、【CLASSIC - EASY】、【CLASSIC - MASTER】、【CLASSIC - SAKURA】、【CLASSIC - SHIRASE】の8部門で集計します。【EASY】をスコア、【SAKURA】をEX7面クリア時のタイム、【MASTER】をランク優先のレベル数(ALLクリアの場合はランク優先のタイム)、【SHIRASE】をレベル数(ALLクリアの場合はレベル数優先のタイム)でそれぞれ集計します。

※ランクに関してはランキング画面の表示で確認してください。

■工場出荷設定[ハイスコアに影響する難易度に関する設定はありません]

### 旋光の輪舞

【ペク・チャンポ】、【ミカ・ミクリ】、【ツィーラン】、【ファビアン・ザ・ファストマン】、【リリ・レヴィナス】、【三条 櫻子】、【カレル・ヴェルフェル】をキャラ別にスコアで集計します。

※カートリッジの種類は問いません。

■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:sNORMAL、POINT:2、ROUND TIME:CPU]

### 虫姫さま

店舗環境の格差を考慮し、一人用プレイの【オリジナル(装置あり)】、【マニアック(装置あり)】、【ウルトラ(装置あり)】、【オリジナル(装置無し)】、【マニアック(装置無し)】、【ウルトラ(装置無し)】の6部門をそれぞれスコアで集計します。

※装置あり部門はこれまでの集計のレギュレーションと同じで、レバー以外の改造に関しては特に規制はありません。装置無しはデフォルトの3ボタンのみのコンパネとなります。

※ゲーム開始時のショット選択は自由です。

※スコアの確認はランキング画面ではなく、パスワード表示画面でしてください。

※【ウルトラ】の出現方法はタイトル画面で「↑←B→A↓↓AAB」を入力。

■工場出荷設定[DIFFICULTY:2、EXTEND SETTING:ORIGI NAL 1ST 21500000PTS 2ND 5000000PTS/MANIAC 1ST 10000000PTS 2ND 25000000、SHIP STOCK:3、RAPID FIRE (SHOTC):ON]

### スリルドライブ3

【EUROPE】、【JAPAN】、【U.S.A.】のコース別にタイムで集計します。使用車は問いません。

■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL:JAPAN 4 (MEDIUM)]

### 湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE2

【C1内回り】、【C1外周り】、【新環状左回り】、【新環状右回り】、【箱根】のコース別にタイムで集計します。使用車、カードの使用は問いません。

■工場出荷設定[ハイスコアに影響する難易度に関する設定はありません]

## ABABA天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 雷電Ⅲ | 17,639,840 | AXIOM-H.Y㊅ | ALL 残4 1P側 |
| ★ | 鉄拳5(ブライアン) | 2'07"11 | ゴスロリマニア ALZ-マスクド | ALL |
| 3 | 鉄拳5(ロウ) | 1'58"95 | ずたぼろ | ALL |
| ★ | ストリートファイター EX2(D.ダーク) | 3,575,100 | 復活感謝 びし | ALL Ⓚ119万 爪×6 |
| ★ | 天地を喰らうⅡ(趙雲) | 4,489,000 | AXIOM-H.Y㊅ | ALL 残0鳥0連必付 |

## ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | DDR EXTREME(ONI) | 4,041 | 穴留ずきん | ALL ネオNAOKI スタンダード |
| 2 | ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB) | 416,322,550 | SRYM (城) | ALL 残5 1周2.34億 |
| 3 | 虫姫さま(ウルトラ) | 397,692,337 | がっき〜 | ALL 連付 残0 |
| 4 | ダライアス(Yゾーン) | 6,076,140 | ERI | ALL 連なし A-C-E-I-N-T-Y |
| 5 | スラッシュアウト(カムイ) | 15,322,415 | 穴埋め隊@伝説の男 | ALL |

## アミューズメントスタジアム豊中

大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号 ☎06-6857-5700

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 虫姫さま(マニアック) | 220,678,396 | カミアヤ | ALL 残×3 |
| ★ | 鉄拳5(カズヤ) | 1'47"51 | 穴うめプロ | ALL |
| ★ | 鉄拳5(リー) | 2'26"55 | 一流の穴うめ | ALL |
| 4 | 鉄拳5(ニーナ) | 2'35"20 | 穴うめ三流 | ALL |
| 5 | 鉄拳5(アスカ) | 2'57"66 | 五流以下、アホボケカス | ALL |

## ドリームタウン二見店

兵庫県明石市二見町西二見89-7 兵庫二見ビル1F ☎078-941-5763

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 鉄拳5(アスカ) | 2'27"61 | 萌える闘魂〜中華娘〜 | ALL |
| 2 | 鉄拳5(ポール) | 2'32"30 | ウサキョン | ALL |
| 3 | 鉄拳5(ニーナ) | 2'38"50 | 明日香 | ALL |
| ★ | 鉄拳5(シャオユウ) | 3'42"36 | 明日香 | ALL |
| 5 | アウトラン2 SP(ハートアタックモード) | 2,764 | M.T | ALL MT F40 コースA TIME4'43'097 |

## ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ザ・ランブルフィッシュ2 | 910,140 | CXC ポ | ALL タイフォン MAX COMBO23 |
| 2 | ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (EURO) | 7,212 | GEN ン | ALL |
| 3 | ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (TWILIGHT) | 7,314 | GEN ち | ALL |
| 4 | ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (V.A) | 5,278 | GEN ゃ | ALL |
| 5 | メルティブラッド アクトカデンツァ | 2,777,000 | AAA ん | ALL 七夜志貴 |

## 天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-2670

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アサルトプラス | 1,230,650 | 東京から遠征、AC-斉藤千和ちゃんファン | ALL イージー 残5 |
| 2 | アサルトプラス | 2,100,750 | 斉藤千和ちゃんの声にメロメロなA東京より | ALL スーパー 残5 |
| 3 | 達人王 | 1,042,730 | 北海道釧路、T.H | 1-5ボス |
| 4 | 雷電Ⅲ | 10,845,680 | 北海道釧路、T.H | ステージ6 ボスの手前(ノーマル) |
| 5 | バンクパニック | 107,550 | SID | R-19 |

## ハイテク セガ 豊田

愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ | 13,615,110 | 大阪の若先生お元気ですか ヤノップ | 鳥290万 イカで死亡 (4-B) |
| 2 | 雷電Ⅲ | 14,323,660 | YAT | 7ボスまで |
| 3 | エイリアンVSプレデター | 5,338,100 | EHE | ALL 残2 シェーファー |
| 4 | 究極戦隊ダダンダーン | 1,426,800 | お茶 | 3周目ラスト |
| 5 | 虫姫さま(オリジナル) | 41,701,733 | T.T | ALL M Power 残3 |

## ジョイテックスクエア中川店

愛知県名古屋市中川区水里5-530 ☎052-303-4455

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 虫姫さま(マニアック) | 264,188,622 | ZAN | ALL 残×3 |
| 2 | 虫姫さま(ウルトラ) | 68,827,757 | APE | 5面 |
| 3 | 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (土坂復路) | 2'41"998 | アポちゃん | RX-8 |
| 4 | バトルギア3 Tuned(中級逆走) | 2'21"285 | .Z. | BNR32 |
| 5 | 魔界村 | 135,700 | AVE | 6面 |

## ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F ☎0598-26-7055

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ポップンミュージック 12 いろは(和) | 380,366 | ピエトロ | ハイパー |
| 2 | ドラムマニアV | 503,415,850 | ボーヤ | ノンストップ 恋せよ乙女 |
| 3 | ドラムマニアV | 501,062,650 | 北部 | スタンダード |
| ★ | ギターフリークスV | 615,236,200 | 北条北部式 | スタンダード |
| 5 | メルティブラッド アクトカデンツァ | 2,575,600 | JYO | 赤主 秋葉 |

## GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 鉄拳5(ロウ) | 1'26"66 | 桜爆進王 | ALL |
| 2 | 鉄拳5(スティーブ) | 2'12"58 | 桜爆進王 | ALL |
| ★ | 鉄拳5(クリスティ) | 2'23"23 | 桜爆進王 | ALL |
| 4 | 鉄拳5(アスカ) | 2'34"81 | KFI-KSP | ALL |
| 5 | 鉄拳5(カズヤ) | 2'22"05 | 三流半 | ALL |

ゲー事典 ■ジョイテックスクエア中川店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/ ■ゲームスポットハロウィン http://www.harolapi.com/

# ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけの
ゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

## ゲームスポット ハロウイン

■ 住所：島根県出雲市渡橋町985-3
■ TEL：0853-23-0731
■ URL：http://www.harolapi.com/

当店では、音ゲーや『麻雀格闘倶楽部4』、『ゾイドインフィニティ』、『鉄拳5』などが大人気です。毎月開催している大会や、ハイスコアにも力を入れております。当店を皆さまの「ホーム」としてご活用いただければ光栄です。皆さまのご来店を、心からお待ちしております。

## ゲームコンドル 駒形本店

■ 住所：静岡県静岡市葵区駒形通1-1-33
■ TEL：054-253-0161
■ URL：http://www.geocities.jp/de6800/

『バトルガレッガ』をはじめ、多くのシューティングゲームがあなたをお出迎え！ 連射や同時押しボタンなどもできる限り対応させていただきます。また、オールドゲームの入荷や持ち込み基板等リクエストも大歓迎です。もちろん格闘系も『KOF』など大充実の内容です。皆さまお気軽にコンドルへ!!

## 電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 11,858,100 | BBB | ALL ノーマル ヴェノム |
| 2 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 5,761,900 | BBB | ALL MOM 梅喧 |
| 3 | ギルティギア イグゼクス #RELOAD | 6,937,000 | BBB | ALL MOM アクセル |
| 4 | バトルガレッガ（グラスホッパー） | 2,163,000 | D.D.D. | 4面 秒間3発（汗 |
| 5 | 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花 | 739,500 | MAC | ALL 直衛示源 |

## ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム）熊本県熊本市九品寺5-10-15（スポラ九品寺） ☎096-372-5700

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ（ボーンナム） | 12,843,290 | TAM | ALL 鳥190万 連付 |
| 2 | メタルスラッグ2 | 8,518,830 | ゴースト骨塚 | ALL 連なし |
| 3 | サムライスピリッツ零SPECIAL（タイム） | 4'53"84 | プチてんし | ALL 同付 ミヅキ おがき漫画 おもすれー |
| 4 | サムライスピリッツ零SPECIAL（タイム） | 4'17"73 | プチてんし | ALL 同付 覇王丸 ラードロール記念 |
| 5 | サムライスピリッツ零SPECIAL（タイム） | 4'11"22 | プチてんし | ALL 同付 レラ というか穴埋め^^ |

## えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | メルティブラッド アクトカデンツァ | 4,301,900 | えでよし 百万年の仮寝かな クボォ～ン | ALL 連なし同なし対戦台 吸血鬼シオン |
| ★ | ザ・ランブルフィッシュ2 | 1,475,230 | 本当は超やりたい系 もっさん | ALL 連付 |
| 3 | 雷電III | 15,198,280 | マッキ上等兵 | ALL（7面）残0 |
| ★ | ザ・ランブルフィッシュ（ガーネット） | 1,097,750 | どうしてもやりたい系 もっさん | ALL 連同付 |
| ★ | カオスブレイカー | 1,245,200 | 地獄で、さよなら AAZ | ALL 連同付 |

## ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード） | 23,947 | ――― | ALL ベネッサ・ルイス |
| 2 | 機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX（チーム・ティターンズ） | 63,060 | ブラ コウイチ | ALL 1P32,489 2P30,571 |
| 3 | 鉄拳5 | 4'08"06 | K | ALL ワン・ジンレイ |
| 4 | 鉄拳5（クリスティ） | 4'34"88 | やなわらば～ | ALL |
| 5 | 雷電III | 10,413,620 | ELE | L6 |

## プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ギターフリークスV | 16,639,000 | TKT | スタンダード BASS ADV フルコン CASSANDRA |
| 2 | ギターフリークスV | 21,185,600 | TKT | スタンダード 琉球ランデブー BASS/ADV フルコン |
| 3 | ギターフリークスV | 24,844,950 | 77747777 | スタンダード Puzzle ADV フルコン |
| 4 | ギターフリークスV | 7,307,600 | 77747777 | スタンダード Brazilian Anthem BASS BASIC |
| 5 | ギターフリークスV | 56,968,950 | ANDY店長 | スタンダード さくらんぼ ADVANCED |

## モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7（モンキーハウス本館）福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル（サブカルチュア） ☎092-731-0052

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO3（コーディー） | 3,832,500 | K.Y | ALL 連同付 Ⓜ |
| 2 | ストリートファイターZERO3（ブランカ） | 4,525,400 | K.Y | ALL 連同付 Ⓜ |
| 3 | バトルサーキット（エイリアングリーン） | 39,134,900 | 穴埋め公務員 | ALL カス Ⓜ |
| 4 | 虫姫さま（マニアック） | 755,104,167 | F.K | ALL 連付 Ⓢ |
| 5 | 雷電III | 15,597,160 | WSM-ちーまる | ALL Ⓢ |

## ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F ☎095-845-9619

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳5 | 4'50"60 | 金どん | ALL |
| 2 | ストリートファイターIII 3rdストライク（春麗） | 4,407,600 | にしやま-K2 | ALL |
| 3 | サムライスピリッツ零SPECIAL（タイム） | 4'40"23 | TARO | ALL |
| 4 | 式神の城II（光太郎） | 3,832,468,830 | 山田くん | ALL |
| 5 | バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード） | 31,320 | 松木 友 | ALL |

## ハイスコア集計店

### 当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア8月号掲載）は
2005年
6月19日（日）
までに出されたスコアで、
6月22日（水）
当日消印まで有効です。

## 移転のお知らせ

3月14日（月）より、弊社は本社を下記のとおり移転致しました。これに伴い、アルカディア編集部の連絡先も変更致しますので、ご案内致します。スコアの申請に官製ハガキやFAXを使用される場合はご注意ください。

■新住所 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
■FAX番号 03-3265-7340



■西条プラザゲームコーナー http://f24.aaa.livedoor.jp/~pggundan/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

# ARCADIA 次号予告

次号8月号 No.63は

**6月30日(木)発売予定**

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

**アイドル育成ゲーム稼働間近！**
**2005年夏、芸能界で激戦が始まる！**

最新情報 使用可能機体をさらに公開！
**機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T.**（バンプレスト）

大人気2D格闘剣劇最新作続報！
**サムライスピリッツ 天下一剣客伝**（SNKプレイモア）

新作攻略 稼働直前！ ついに攻略スタート！
**ネオジオ バトルコロシアム**（SNKプレイモア）

ガレージ紹介&初級コース攻略！
**バトルギア4**（タイトー）

いよいよ攻略開始！ 新機体を使いこなせ！
**ゾイドインフィニティEX**（タイトー）

稼働直前
**THE iDOLM@STER アイドルマスター**

掲載タイトル
旋光の輪舞(グレフ)／メルティブラッド アクトカデンツァ(エコールソフトウェア)／鋳薔薇(ケイブ／AMI)／Quest of D Ver.1.20(セガ)／スペクトラル VS ジェネレーション(アイディアファクトリー／IGS／AMI)／湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2(ナムコ)／三国志大戦(セガ)／雷電Ⅲ(モス／タイトー)／鉄拳5(ナムコ)／ほか



## 投稿募集

### 各コーナーへのメールでの投稿あて先

#### 連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

#### タイトル支援コーナーへの投稿

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com
■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com
■バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcaida@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

### すべてのあて先は……

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

☆3月から投稿の応募先が変わっています！ご注意ください！

たくさんの投稿お待ちしています。
8月号(No.63 2005年6月30日発売号)への投稿は締め切りました。
9月号(No.64 2005年7月30日発売号)への投稿もよろしく！

### 投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

### 各コーナーへの投稿締め切りは……

9月号(No.64 7/30) **6月20日(月)必着**
10月号(No.65 8/30) **7月19日(火)必着**

電影心象スケッチブック

# 筐体百景

——六十一之回

PHOTO/TEXT 田渕健康

## 指先の記憶

一週間前の今日、
どのような想いを抱いてゲームセンターに入ったか、
覚えているだろうか。

今年最初にゲームセンターに寄ったとき、
どのような想いを抱いていたか、
覚えているだろうか。

学校帰りに、初めてゲームセンターによった日のことを、
鮮明に——覚えているだろうか。

風化していく多くの光景、
その中に、忘れてはいけない大切な瞬間も、
いくつも含まれていたというのに。

新たな時間を重ねるたびに、
抜け落ちていく数々の光景。
それは指の間からこぼれ落ちる砂のように、
止める術も無く漏れ続ける。

しかし、忘れ去ってしまった光景と引き換えに、
私たちの中に確実に息づいているものがある。
それが、どんな形をして、どんな色をしているかは、
決して説明できるものではないけれど。

積み重ねたものを呼び覚ますのは、実に簡単だ。
ただ、レバーを握りさえ、すればいい。

遠い日の光景は、時の彼方に消え失せたとしても、
その中で培われていた時間は、
確実に我々の中に堆積しているのだ。

すべての光景を覚えておくことはできないけれど。
すべての情熱は、すべて我々の指先が、覚えているから。

■取材地／熱海・ロープーウェイ乗り場ゲームコーナー

**告知** このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

# 編集後記

テーマ：「闘劇'05を終えて」

●「闘劇'05 FINAL」が無事終了。二日間におよぶ激戦は、笑いあり涙ありとゲームごとに特色が豊か。毎回良かったと思える出来栄えになるし、前回を上回る感動がある。今回もすべての参加者・スタッフに感謝！（猿渡）

●今年の闘劇もすごかった。作り込まれた娯楽作品を数倍上回る感動と興奮を目の当たりにして、終わるころにはグッタリしてしまう。……が、その足でゲーセンに赴いてしまったり。皆さんもぜひご参加を。（杉田）

●毎回密かに楽しみにしているのは、使用者が少ないキャラを使う職人プレイヤーたちの動向。今回も壇上まで上がってきて大いに盛り上げてくれました。次回の闘劇でも、こっそり応援していきたい。（霜電）

●「鉄拳5」は、「鉄拳TT」のときのチャン・イクスの衝撃を超えるものではなかったですね。全体では「GGXX」決勝が、アングルを含め名勝負でした。あと、風邪こじらせたのがキツかったです。（マッスル北裏）

●担当している「VF4 FT」が、思ったほど盛り上がらなかったことが反省材料。さすがに賞味期限が厳しいのか……!? しかし、まだまだ何か方法はあるハズ。とりあえずは皆さんお疲れっす。（八郎潟の男・itakyo）

●「#RELOAD」や「NEOWAVE」の台湾勢は、結果こそ奮わなかったものの実力は本物。今後に期待できそう。それと「Ricky」ケンの立ち回りにシビれました。あれで迅雷がちゃんと出れば強いのに（笑）。（河野）

●最も注目していた「鉄拳5」では、有力選手が次々と姿を消し、闘劇の魔力を再確認。そして優勝したのは、まさかの韓国チャンピオンでビックリ。「Nin」氏のスティーブはだれよりも輝いていた。キュイン！（まぢん）

●努力し続けた者が勝った印象が残る今回。当然かと思えるが、そうでもない。闘劇という魔物にくわれ、つまずくことは多いのだ。だからこそ、素晴らしい結果だったかと。（「MBAC」、「旋光」、「RF2」が見たい &ぅ）

●「鉄拳5」の「Nin」氏は、スティーブのさらなる可能性を見せてくれたのではないでしょうか？ 「GGXX」や「SFⅢ 3rd」ではけん引者が勝利。見どころの多い大会でしたねっ!!（見逃した方はDVDで！ まこっぴち）

●反省点を一つ。小誌編集部員を含め、大会関係者やMCが、有名プレイヤーや日本人プレイヤーに寄り過ぎていて、公平さが足りないように感じた。次回はそういった感覚を持たないで済むようにしたい。（おじゃ）

●順当な結果あり、波乱あり、といろいろドラマチックだった今回の闘劇。参加してくれた選手の方々、そして来場してくれたギャラリーの皆さんに感謝です。さて、来年は何が闘劇タイトルになるんだろ？（野口）

●「KOF NEOWAVE」の台湾代表、「鄭年偉」氏の1回戦の試合を近くで見てましたが、ウィップで華麗に3タテする姿を見てびびりました。ぜひ次回の闘劇でも職人として、頑張って日本に来てほしいです。（勝田）

●各タイトル、見どころ盛りだくさんでした！ 「SFⅢ 3rd」は【ふたりはフリキャラ】をもっと見たかった……。対「Ricky」戦での「クロダ」氏の素敵な勝ちポーズは何ボタンで選べるんですか？（べく@「旋光」はベクー択）

●3回目をむかえた闘劇。回を重ねるにつれて良い意味での「殺気」が強くなっているような気がします。「絶対勝つ」というその気持ち。ホント大事ですよね。格ゲーだけでなく、すべてにおいて見習いたいです。（[illegible]）

●どのタイトルも見応え十分でしたが、その中でも「SFⅢ 3rd」は仕事を忘れて見入ってしまいました。発売から6年たった今も技術を磨き続ける人たちの攻防は芸術的ですらありますなぁ。（花澤）


## STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 北裏 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／鈴木 宏昌／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／勝田 周／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏
■編集協力（五十音順） 赤男／age／飛鳥／AZU／アール／伊勢猫／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／KYO／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／京城／KZA／小山 祥之／ささき／C-LAN／Joe／庄司卓／新丸一／ずるずる／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康／垂れ○蔵竜／ちゃっきー／TEMIS／DragonLEE／椅田 直樹／バチ／覇帝／ハメコ。／福田柵太郎／三重県の山本さん／ミシマスター／モミアゲ／MR¥MT／矢永／ラオウ／ロッソ
■デザイン 久保田 シンヤ／野中 都子／斎藤 若子／安井 朋[illegible]／[illegible]（株式会社THINKS NEO）／堀江 英明（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力 藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio T（小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／雪岡 直樹／和田 貴光）
■イラスト（五十音順） 今井 神／斉藤コーキ／左折／G=ヒコロウ／pako／みつき／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部 [illegible]
■広告営業 阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠


### お詫びと訂正

●アルカディア6月号（No.61）の表紙におきまして、タイトル表記に誤りがありました。「兎・野生の闘牌・オンライン」となっていますが、正しくは、「兎 -野性の闘牌- オンライン」になります。

●アルカディア6月号（No.61）の118ページ～119ページ「ポップンミュージック12 いろは」におきまして、誤りがありました。118ページ、「リフレクション」の出現条件が「リフレクション」「HIDDEN+SUDDEN」「なぞ色」「EXCITE+爆走」以外の全オジャマを取得となっていますが、正しくは、「リフレクション」「なぞ色」「EXCITE+爆走」以外の全オジャマを取得になります。

●アルカディア6月号（No.61）137ページ～143ページ「メルティブラッド アクトカデンツァ」におきまして、誤りがありました。138ページ、地上シールドのスキが、20フレームと26フレームが混在していますが、正しくは20フレームになります。各種受身のスキで、空中受身のスキが着地時1フレームとありますが、正しくは終了時1フレームになります。欄外の空中ヒット時に空中受身が取れず、追撃が間に合う主な技の中のフローティングSと、143ページ、蒼崎青子の連続技で地上投げからフローティングSに当てるものは、どちらもEXフローティングS（↓↙←版）になります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。


**月刊アルカディア 7月号 [No.062]**
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.062

第6巻 第7号 通巻第62号 平成17年7月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-07

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
0570-060-555（代表） WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社


# アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は49ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

## アルカディア7月号 [No.62] アンケートの質問事項

**Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。**
※以下に記載されている1～67の番号の中から選んでください。

1 機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー
2 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
3 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
4 闘劇'05 FINALリポート
5 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
6 レッスルアリーナ バトルクライマックス!2 プロレス頂上決戦
7 バトルギア4
8 ゾイドインフィニティEX
9 ネオジオ バトルコロシアム
10 アーケードニュースアナライズ
11 日本縦断 ゲームセンターマップ
12 アルカディアデータベース
13 読者プレゼント
14 鋳薔薇
15 旋光の輪舞
16 スリルドライブ3
17 Quest of D Ver.1.20
18 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2
19 スペクトラル VS ジェネレーション
20 三国志大戦
21 ザ・ランブルフィッシュ2
22 雷電Ⅲ
23 鉄拳5
24 GuitarFreaksV
25 DrumManiaV
26 テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト
27 ビシバシチャンプオンライン～笑撃の全国対戦!?～
28 アウトラン2 スペシャルツアーズ
29 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2004-2005
30 ドラゴン クロニクル オンライン
31 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
32 バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド
33 ポップンミュージック12 いろは
34 モンスターゲートオンラインⅡ 時空のフォークロア
35 ロングランゲームズブースター
36 アーケードゲーム ライブラリー
37 アーケーダーネオ
38 ハードウェアミュージアム
39 ジョイスティックトゥルーパーズ
40 メルティブラッド アクトカデンツァ
41 アイドルマスター
42 麻雀格闘倶楽部4
43 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー Version 2005
44 クイズマジックアカデミー2
45 PS2版 虫姫さま
46 ビート・レイジング
47 対戦ホットギミック5 未来永劫
48 金剛脱衣門
49 メダル「始めてみよう」物語
50 プライズワンダーランド
51 立体貴族
52 KOFッ子プラネット
53 アルカディア フロンティアーズ
54 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
55 ゲーマー「お気に入り」サイト
56 設定資料集
57 VGMラボ
58 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
59 どんたんどどたん
60 パンドラキャラット
61 ゲームメーカー・ナウ!!
62 アルカディアクーポン
63 全国ゲーセンイベント準備会
64 ハイスコア全国集計
65 次号予告・募集記事
66 筐体百景
67 編集後記

**Q7.学校・職業・その他**

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

## アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番！ 確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊=7,800円）+（80円【送料】×年間12冊=960円）=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（鉄拳5／アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―／カプコン ファイティングジャム／バーチャファイター4 ファイナルチューンド／ザ・ランブルフィッシュ／ギルティギア関連など）も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス **cs@ascii-store.com**
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは下記、弊社カスタマーサポート（0570-060-555）まで。
定期購読ページ **http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー **http://www.arcadiamagazine.com/**



## ～■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■～

本誌に関するお問い合せは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）
■E-MAILでのお問い合わせ先
メールアドレス **arcadia@arcadiamagazine.com**
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

TAITO

# オンラインバトル伝説、新章へ突入!

## BATTLE GEAR 4

最高峰のグラフィック&サウンド
待望の自車チューンナップも!

驚異の5.1chサラウンドシステム「TX SURROUND」採用。
待望の外国車&海外コースも追加。

TAITO Type X+　NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM

## ZOIDS ゾイド インフィニティ EX

進化は無限のその先へ!
闘争本能を刺激する新生「EX」

新機体・新アイテムの追加で対戦はさらに激化。
リクエストに応えて、「ソロモード」追加。

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM



## 兎 USAGI ONLINE 野性の闘牌

伊藤誠/竹書房"近藤麻雀"

ドラマティックタッグ麻雀で
全国オンライン対戦!!

全国のプレイヤーとリアルタイム対戦が可能。
総勢22名のキャラクターとの「タッグバトル麻雀」

TAITO Type X　NESYS TP



麻雀工房

# 新伝説、誕生。

好評発売中! 完全限定生産 ¥12,800

## DARIUS

### DARIUS PREMIUM BOX～REBIRTH～

「DARIUS〔ダライアス〕」シリーズ4作品のゲームの全BGMを収録。貴重なライブ映像やインタビュー、『DARIUS外伝』の1コインプレイを収録した「スペシャルDVD」付。「3画面ボールペン」や「ミニチュアLPジャケット」の特典も。ファン必携!のプレミアムアイテムです。



ZUNTATA

http://www.taito.co.jp/ztt/darius/

# 今蘇る、伝説的ゲームの音と映像!

※ここに記載した製品の仕様・外観・画面は、予告なく変更する場合がございますので、ご了承下さい。

株式会社タイトー 本社：〒102-8648 東京都千代田区平河町 2-5-3　TAITO WEB SITE http://www.taito.co.jp　株式会社タイトーお客様相談センター TEL：0120-57-0788（年中無休 10:00～18:00） 

ARCADIA COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE No.062
平成17年7月1日発行（毎月1回1日発行） 第6巻 第7号 通巻第62号
発行人／浜村弘一 編集人／野田 稔 発行所／株式会社エンターブレイン
enterbrain
●定価650円 本体619円

雑誌 11547-7

4910115470758
00619

Printed in Japan 凸版印刷